3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



话梅工作室免责声明


THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.70
SP
攻略透解
[NDS] 美妙世界
[PSP] 荒野兵器 交叉火力
[PSP] 捉猴啦 猴猴大作战
[PSP] 极魔界村 改
卷首特报
2007上半年
日本掌机软件销量
TOP50
特快专递
大金刚 丛林攀爬者 [NDS]
异形 症候群 [PSP]
疯狂出租车 乘客大战 [PSP]
话梅杂志&3DM-SMV

掌机王SP 幸运大抽奖

特等奖

NDSL主机 1名

PSP主机 1名

一等奖

MD Max掌机 3名

最新掌机FC 3000（OS升级版）3名

二等奖

M3DSS烧录卡 3名

SC-SD震动版烧录卡 2名

SC-miniSD烧录卡 1名

EZ5烧录卡 2名

DS Linker 8G烧录卡 1名

三等奖

北通NDSL硅甲468 BTP-6468 1名

北通NDSL布包426 BTP-6426 1名

北通NDSL贴膜416 BTP-6416 1名

黑角PSP高透光屏幕保护膜 BH-PSP07726 1名

黑角NDSL卡通防水包 BH-DSL09206 1名

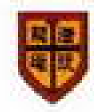
黑角掌机USB充电王 BH-MUL03746 1名

参与方式：只要在2007年9月12日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中149页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第72辑上公布，敬请关注。

本次活动赞助厂商及网站

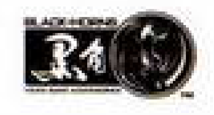


广州市京仕敦电子科技有限公司



龙漫电玩

ezflash EZflash小组



黑角电子有限公司

GBalpha GBalpha（中国）有限公司




《王国之心》小组暑期A·RPG大作
美妙世界
系统详细解说
攻略要点提示
剧情深度解读
全隐密报告入手方法
最强BOSS最高难度过关心得
P63
全关卡难点点评
全BOSS战战法详解
二周目全隐藏猴子图解
迷你游戏玩法解析
P116
绝不放过漏网之猴，
这次就用猴子的眼光来看世界吧！
捉猴啦 猴猴大作战
サルゲッチュ
サルサル大作戦
—そして、ひろがる新天地
P91
艾雷修斯王国第一公主离奇死亡
事件的背后到底隐藏着怎样的秘密
让我们跟随主人公克拉莉萨的脚步
和勇敢的骑士团员们去粉碎元老院的夺权阴谋
游戏系统详细说明
关卡流程要点介绍
全职业解析
荒野兵器 交叉火力
最速流程攻略

掌机王SP





VOL.70

美术总监：吴松

封面画师：变色猪

口袋光环Vol.70



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

CONTENTS

感谢levelup.cn提供部分资源和游戏试玩

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

2007上半年日本掌机软件销量TOP50

文 雷伊　美编 紫枫

统计时间：2007年1月1日～2007年7月1日

2006年是NDS迅速普及的一年，进入2007年后，NDS的普及速度并没有放缓，相关的软件依然在销量榜上占据着主导地位。另一方面，由于《MHP2》的热卖，也有越来越多的玩家投入了PSP的怀抱，PSP市场也在一定程度上得到了激活。2007年已经过去了一大半，让我们一起来看一看在过去的半年中日本掌机游戏方面的销售情况如何，其中有不少游戏的销量比我们想像的可要高上许多。



怪物猎人 携带版 2nd　123万1624套

■Capcom ■2007年2月22日发售 ■4980日元

“补脑”和“健身”的风潮席卷了整个世界，相关软件一直雄霸着全球各地的销售排行榜。不过今年上半年全日本最卖座的，却是一款诞生于“二线”平台的硬派动作游戏。窥视“《MH》系列”的成长轨迹，我们可以清楚地发现这个系列是如何从一匹默默无闻的黑马成长为百万级大作的，它的每一次成长都是一次跃进，但步履却总是那么沉稳。在PSP上发售的作品似乎都有着一个不成文的规定：第二作的销量相比前作会出现大幅度下滑。不过《MHP2》却轻松挣脱了这一魔咒的束缚，同时创造了两项纪录：系列第一款销量突破百万的作品、日本本土第一款销量突破百万的PSP游戏。也许很多玩家还没有忘记日本占卜大师福田有宵曾经的预言：终有一日，PSP将借神风之力而扶摇直上。如果这股神风真的存在，那它指的会是《MHP2》吗？





口袋妖怪 钻石・珍珠　89万3743套

累计销量 519万6558套

■Pokemon ■2006年9月28日发售 ■4800日元



虽然是去年9月就已经发售的作品，但《钻石》和《珍珠》依然以其超高的人气在今年上半年卖出了近90万份，长卖程度可见一斑。如今，这两款怪物级软件也已经登陆欧美并同样创造了傲人的成绩，再加上即将于下个月发售的《口袋妖怪不可思议的迷宫》最新作，《口袋妖怪》这股飓风势必会越刮越猛。



耀西岛DS

78万8530套

■Nintendo ■2007年3月8日发售 ■4800日元

与时下其他大部分NDS游戏生搬硬套触摸操作截然相反的是，本作完全舍弃了触控笔的使用，是一款只需用按键就能完成所有操作的地地道道的传统动作游戏。手绘的风格令人感觉格外温暖，轻松的氛围让人爱不释手。美好的事物总能得到人们的青睐，这样就不难解释这款以蓝天白云为主题的温馨小品为何能如此大卖了。





新超级马里奥兄弟

78万7813套
累计销量 460万6027套

■Nintendo ■2006年5月25日发售 ■4800日元



“B键加速”，这是每一个喜欢马里奥的人都熟悉得不能再熟悉的游戏规则。发售一年多来，马里奥大叔从来没有停息过他匆忙的脚步，仿佛在现实中也有人为他按下了B键一样，令他始终在排行榜上名列前茅。《新超级马里奥兄弟》的热卖仍在持续，让我们一起按下B键，为它冲刺500万加速吧！



勇者斗恶龙 怪兽统领者

76万5365套
累计销量 139万8449套

■Square Enix ■2006年12月28日发售 ■4800日元

如果晚卖4天，那么它将取代《MHP2》成为今年上半年的销量冠军。换句话说，在这款游戏累计将近140万套的销量中，有60几万是在短短的4天时间内卖掉的。仅仅是《DQ》的分支系列就能在NDS上获得如此佳绩，那么即将到来的系列正统作品《DQIX 星空的守望者》和“天空三部曲”又将创造何等奇迹呢？实在让人期待。



进一步成人脑力锻炼DS

72万4724套
累计销量 447万3362套

■Nintendo ■2005年12月29日发售 ■2800日元



如果3年前有人说一款简单的问答游戏能够在日本卖400万以上，我想任谁都会认为这不过是一个不大不小的玩笑。但事实上，“脑锻炼”类游戏的确走红了，而且范围不仅仅局限于日本，由它们的流行所带动起来的NDS装机量正在吸引着越来越多的精品软件在NDS上扎根落户。遍及全球的广告攻势＋屡试不爽的大牌明星效应，这款游戏其实还可以走得很远很远。



雷顿教授与不可思议之镇

58万6676套

■Level5 ■2007年2月15日发售 ■4800日元



60万，这个数字大约是《银河游侠》销量的两倍、《圣女贞德》销量的6倍。Level5单飞后的第一部作品就造成了如此轰动，不得不让其他日本厂商对它的好运羡慕不已。其实，《雷顿教授》的诞生与热卖并不是偶然的，这是“脑白金”类产品发展到一定阶段的必然产物。就像人们在满足了温饱之后，就需要用娱乐来进一步丰富自己的生活一样，如果说《雷顿教授》中的谜题只是最基本的“补脑”需要，那么穿插在游戏过程中的精彩剧情和动画就是高级佐料，让这个新出炉的品牌变得不再平淡，耐人寻味。

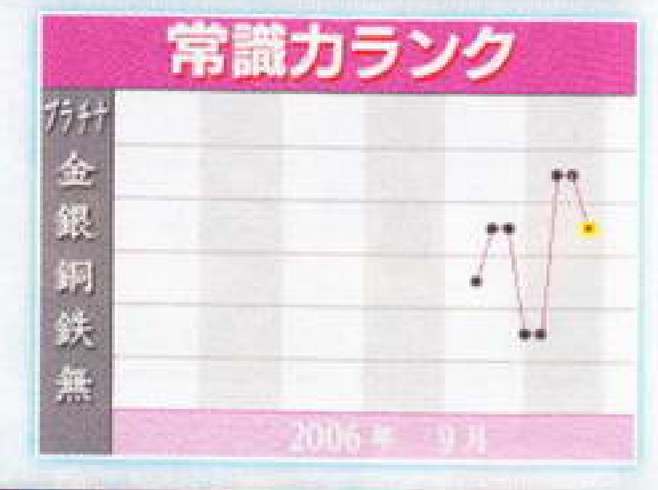
第8位 NDS

事到如今已难以启齿 成人常识力锻炼DS

53万2325套
累计销量 144万8925套

■Nintendo ■2006年10月26日发售 ■3800日元

和《脑力锻炼》、《英语锻炼》一样，《成人常识力锻炼DS》同样是一款实用性相当高的软件，其中收录的丰富知识对踏入社会的人们都有着相当重要的意义。稍显遗憾的是这款作品针对的用户群主要还是日本人，其中大部分礼仪习俗都没有跳出日本这个框框，如果哪天它推出了针对全球市场的“国际版”，那么其价值无疑会更高。



第9位 NDS

欢迎来到动物之森

53万 157套
累计销量 418万5178套

■Nintendo ■2005年11月23日发售 ■4800日元



《动物之森》为玩家们提供的虚拟生活是其最大的魅力所在，对于身处喧嚣社会中的人们来说，为他们提供了恬静惬意生活的“动物之森”可以说是他们的一个避风港。在这里，你不必害怕没人倾听你的心声，也不必担心没人会认识到你的存在，人与动物之间的交流显得是那么的简单自然。人们的社会压力越来越大，加入到“动物之森”中去的新住户也在越变越多。

第10位 NDS

最终幻想XII 亡灵之翼

50万 543套

■Square Enix ■2007年4月26日发售 ■4800日元

尽管这款“异质”作品无论如何都无法和“优秀”两字挂上钩，但你不得不佩服《最终幻想》这个品牌的号召力。品牌的号召力让这款平庸之作的销量最终突破了50万大关（尽管很多人买了之后就立刻把它转卖给了二手市场），它的热卖甚至令SE向上修正了销售业绩。只是不知道SE在喜滋滋地大把数钱时，有没有考虑过那些大呼上当的购买者们的心情？



排名	机种	游戏名	厂商	发售日	价格	销量
11	NDS	马里奥赛车DS	Nintendo	2005年12月8日发售	4800日元	46万4847套
12	NDS	逆转裁判4	Capcom	2007年4月12日发售	4800日元	45万5540套
13	NDS	塞尔达传说 幻影沙漏	Nintend	2007年6月23日发售	4800日元	44万8886套
14	NDS	成人脑力锻炼DS	Nintendo	2005年5月19日发售	2800日元	38万7367套
15	NDS	进一步成人英语锻炼DS	Nintendo	2007年3月29日发售	3800日元	36万5448套
16	NDS	实践锻炼眼力 DS眼力锻炼	Nintendo	2007年5月31日发售	3800日元	35万2823套
17	NDS	成人英语锻炼DS	Nintendo	2006年1月26日发售	3800日元	33万9192套
18	NDS	流星洛克人	Capcom	2006年12月14日发售	4800日元	31万2696套
19	NDS	文字解谜大辞典	NBGI	2007年3月15日发售	2800日元	30万8786套
20	NDS	星之卡比 多罗奇团前来拜访	Nintendo	2006年11月2日发售	4800日元	29万6570套

12 逆转裁判4



当Capcom宣布《逆转裁判4》两周出货50万套时，背地里肯定有一些人在偷笑：嘿，就等着值崩（降价抛售）吧。可事实上，这50万套已经陆陆续续消化得差不多了。和《怪物猎人》一样，《逆转裁判》同样是Capcom社内一支成长得相当迅速的新生力量。托《逆转4》热卖的福，《逆转1》和《逆转2》日本国内各版本的累计销量也已经达到了40万套左右，即将到来的NDS版《逆转3》势必也会以长卖之势达到近20万套的累计销量。

13 塞尔达传说 幻影沙漏



不少需要全程触摸操作的游戏在评价上往往会出现严重的两极分化，但玩家们对《幻影沙漏》的评价却一致地好。全程触摸操作丝毫没有突兀的感觉，玩起来并不会感觉到有压力存在。最近的几作《塞尔达》虽然好玩，但在创意上似乎已经走入了瓶颈（尽管有人不愿承认）。不过《幻影沙漏》确实颠覆了传统，众多新要素的加入让玩家们体验到了前所未有的全新感觉。

18 流星洛克人

这款分为三个版本发售的游戏首批出货就有60万套，虽然它一开始的销量的确不怎么样，但在经过了幅度惊人的值崩之后（部分地方只卖几百日元），竟也达到了50多万的累计销量。同样在值崩后大卖的NDS游戏还有《圣剑传说 玛娜之子》和《时尚魔女DS》等等，由此可见，价格因素对游戏的销量而言的确非常重要。最近Capcom又相当有勇气地发表了《流星洛克人2》，希望天尊它老人家在决定首批出货量的时候稍微悠着点……

21 最终幻想战略版 狮子战争



如果有人告诉你他在玩到《狮子战争》时没有失望，那他肯定是在骗你。在NBGI将PS2的《宿命传说2》120%地移植到PSP上时，这款移植自PS的游戏却出现了明显的、不可原谅的拖慢现象，这实在不能不让人感叹SE的制作态度，也让人对河津秋敏那句“我们已经尽力了”深表怀疑。SE在看到PSP版的《女神侧身像》热卖之后决定了这款《狮子战争》的移植计划，不知它在看到《狮子战争》热卖之后又准备把什么移植作搬上PSP?

23 超级机器人大战W



第一次登陆NDS平台的《机战》作品受到了不少玩家的好评，由上下两部构成的剧本令人耳目一新。遗憾的是在厂商在制作这款游戏时有着明显的保留，不少素材都沿用了之前GBA版的《机战J》，而且还是没有加入玩家们期待已久的语音。希望在NDS上的下一部《机战》中，我们能看到更多令人惊喜的东西。

30 富豪街DS



《富豪街》和《桃太郎电铁》这两大日本国民桌面游戏在NDS上均获得了预想中的好成绩，这款《富豪街DS》更是在发售后出现了严重的缺货现象，和去年PSP版的《富豪街 携带版》形成了鲜明的对比。就算不提《DQ》和《马里奥》两大品牌的号召力，游戏本身在完成度上也可以说是系列之最，Wi-Fi对战加入令游戏的价值得到了最大限度的发挥。

21	PSP	最终幻想战略版 狮子战争	Square Enix	2007年5月10日发售	4800日元	28万2770套
22	NDS	怪盗瓦里奥 变相七杰	Nintendo	2007年1月18日发售	4800日元	28万 981套
23	NDS	超级机器人大战W	Banpresto	2007年3月1日发售	5800日元	27万6186套
24	NDS	马里奥对大金刚2	Nintendo	2007年4月12日发售	4800日元	26万9128套
25	NDS	绘图方块DS	Nintendo	2007年1月25日发售	3800日元	25万5164套
26	NDS	桃太郎电铁DS 东京&日本	Hudson	2007年4月26日发售	4800日元	25万4993套
27	NDS	牧场物语 与你共建小岛	MMV	2007年2月1日发售	4800日元	25万 580套
28	NDS	财团法人日本汉字能力检定协会官方软件 200万人的汉检 彻底汉字脑	IE Institute	2006年11月9日发售	2400日元	24万9758套
29	NDS	财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS	Rocket Company	2006年9月28日发售	3800日元	23万 233套
30	NDS	富豪街DS	Square Enix	2007年6月21日发售	4800日元	20万9409套

排名	机种	游戏名称	厂商	发售日	价格	销量
31	NDS	许愿屋 天使的记忆	Nintendo	2007年1月25日发售	4800日元	20万6262套
32	NDS	时尚魔女 爱情与果实 DS收藏版	SEGA	2006年11月22日发售	5800日元	19万9877套
33	NDS	JUMP终极明星大乱斗	Nintendo	2006年11月23日发售	4800日元	19万5390套
34	NDS	健康应援菜单1000DS 菜谱全集	Nintendo	2006年12月7日发售	3800日元	19万2114套
35	NDS	DS阴山式 电脑反复计算 小学馆	Nintendo	2006年12月7日发售	2800日元	18万2305套
36	NDS	任天狗	Nintendo	2005年4月21日发售	4800日元	17万9119套
37	NDS	燃烧吧！热血旋律魂 押忍！战斗！应援团2	NBGI	2007年5月17日发售	4800日元	17万3151套
38	NDS	俄罗斯方块DS	Nintendo	2006年4月27日发售	3800日元	16万7279套
39	NDS	数码暴龙物语 阳光・月光	NBGI	2007年3月29日发售	4800日元	16万5622套
40	PSP	潜龙谍影 掌上行动	Konami	2006年12月21日发售	4980日元	16万2738套

31 许愿屋 天使的记忆



从《异色代码》到《许愿屋》，Cing制作此类游戏的功力正变得越来越炉火纯青。《许愿屋》带给大家的不仅仅是一个让无数“大叔控”们尖叫的帅气主角，新颖的操作、独特淡雅的铅笔画风、精彩的谜题以及充满悬念的故事都是让人们为之着迷的重要因素。尽管Cing只是一家名不见经传的小公司，但它制作游戏时的严谨态度足以让人脱帽致敬。

33 JUMP终极明星大乱斗



前作的累计销量大约是55万套，本作在前作大受欢迎的基础上再接再励，创造了累计近75万套的好成绩。周刊《少年JUMP》曾缔造了无数经典的漫画作品，来自于这些漫画作品中的大量人气角色使这款梦幻般的乱斗游戏充满了收藏性。很期待任天堂自家的《全明星大乱斗》有一天能够在NDS上登场，势必又是一款重量级的百万级大作。

40 潜龙谍影 掌上行动



和之前两款外传形式的《Acid》不同，《掌上行动》是系列的一款正统作品，在销量上自然也是两作《Acid》无法比拟的。不过它能大卖35万套以上还是出乎了很多人的意料，这个数字几乎是家用机版《潜龙谍影》2代和3代的一半，这对PSP游戏来说非常不容易。下个月的20日，它的加强版将随新版PSP一起发售，2400日元的低价格说不定又会让不少人乖乖掏钱。

41 三国志大战DS



《三国志大战》的街机版在日本非常受欢迎，但掌机版却没能因此沾上光，如果能像《时尚魔女DS》那样做到与街机版有紧密关联，说不定它能卖得更好。就NDS版游戏本身而言，移植水平也说不上很高，过小的卡片使得观察和操作起来都非常费劲。

48 机动战士高达SEED 连合VS扎夫特 携带版



几款动作版的《高达》在PSP上的销量都非常固定，大约都在10万套左右。听说NBGI对这款游戏的预期销量是初步20万，最终40万，这显然只能算一个噱头，因为他们市场分析部的人毕竟不是吃干饭的。不过话说回来，这款作品在移植到PSP上后进行了很多方面的改良，整体水准相当之高。如果没有意外的话，我们应该可以在明年看到《连合VS扎夫特 II》的PSP移植版。

50 世界树迷宫



NDS对Light User有着绝大的杀伤力，但随着普及量的与日俱增，许多面向核心玩家的作品也在变得越来越多。《世界树迷宫》就是一款能令重度玩家们感到满意的作品。主观视点＋超高的难度从某种意义上来说对玩家群进行了筛选和限定，因为如果不是重度的RPG玩家，可能会在游戏中寸步难行。

排名	平台	游戏名	厂商	发售日	价格	销量
41	NDS	三国志大战DS	SEGA	2007年1月25日发售	5800日元	16万1493套
42	NDS	模拟城市DS	EA	2007年2月22日发售	4980日元	15万8230套
43	NDS	脑内体操 IQ补给DS	Spike	2006年12月21日发售	3800日元	15万3626套
44	NDS	平成教育委员会DS	NBGI	2006年12月21日发售	3800日元	15万 266套
45	NDS	噗哟噗哟	SEGA	2006年12月14日发售	4800日元	14万3185套
46	PSP	怪物猎人 携带版(廉价版)	Capcom	2006年8月3日发售	2980日元	13万6171套
47	NDS	龙珠Z 遥远的悟空传说	NBGI	2007年3月21日发售	4800日元	13万6441套
48	PSP	机动战士高达SEED 连合VS扎夫特 携带版	NBGI	2007年4月5日发售	4800日元	12万2652套
49	NDS	精彩宠物蛋 彩虹冒险	NBGI	2007年3月29日发售	4800日元	12万2084套
50	NDS	世界树迷宫	Atlus	2007年1月18日发售	4980日元	11万9584套



译 胧月 美编 咕噜



《塞尔达传说 幻影沙漏》

开发者访谈直击（上）



青沼英二 制作人

1963年3月16日出生于日本长野县，从《时之笛》开始介入"《塞尔达》系列"的开发工作。相继担当过《姆祖拉的假面》(2000年，N64）和《风之杖》(2002年，NGC）的导演，从《四支剑+》(2004年，NGC）开始接替宫本茂成为"《塞尔达》系列"的综合制作人，并又给玩家带来了《不可思议的小人帽》(2004年，GBA)、《黄昏公主》(2006年，Wii&NGC）等优秀作品。



拿起触笔，让我们放浪在无尽的大海！

对手是"脑白金"？NDS版《塞尔达》的启航

——NDS版的第一款《塞尔达》终于发售了，恭喜恭喜！

青沼： 非常感谢！

——青沼先生曾在《黄昏公主》的访谈里说："NDS版《塞尔达》正以绝佳的状态开发中。"当时我听到这句话时的反应是"是这样吗？"

青沼： 也就是说当时不相信我所说的，对吧。(笑)

——没错。(笑）不过实际玩过游戏后我为之前的怀疑而反省了，这实在是很棒的作品。我甚至认为这可称得上是系列的最高杰作。

青沼： 承蒙美言。

——本作的开发大约是从什么时候开始的呢？

岩本： 2004年5月左右，《四支剑+》开发完毕不久后就开始了。当时NDS还处于未发售的试作机阶段，我们开始在双屏和触控笔的使用上进行了实验。

青沼： 当时社内还有其他的NDS软件项目，因此开始的步调比较缓慢，第一年的开发团队里只有5个人。

——真是"静静燃烧的集团"呢。

青沼： 嗯嗯。(笑)

岩本： 是"燃烧着"还是"燃烧尽"？(笑）很长一段时间内都是很少人在做这个项目呢。

——藤林先生也是这初始的5个人之一？

藤林： 不是，我是中途加入的。我加入的时候，用触控笔操作林克、在地图上书写的基本部分都已经做出来了。

——游戏成为现在这样有着怎样的经过呢？

岩本： 开发当初是想顺着《四支剑+》的路子做一款上下屏连通起来使用的《塞尔达》，青沼先生就说"不要弄成这样"。要在DS平台上制作出一款传统、但系统新颖的《塞尔达》。无论怎么单纯都没有关系，总之要制作一款完全运用到触控笔的游戏。

青沼： 开始就确认了要以全程触摸的操作方式为方向，中途藤林先生加入后，大家就慢慢把这个触控系统给做出来了。去年3月在美国的游戏开发者会议上，岩田社长发表了"NDS版《塞尔达》将在2006年内发售"的消息，不过最后还是拖到了今年。



——是因为开发上遇到了瓶颈吗？

青沼：这倒没有，开发过程一直很顺利。《黄昏公主》的工作结束后，我本人也想更为深入地参与进《幻影沙漏》的开发，于是有些任性地向公司提出延期发售本作。

——这就是所谓制作人的特权？（笑）不过也正因为延期，完成度才能达到这样的高度吧。

青沼：当初的想法是“利用很短的时间做出一款优秀的游戏”，我认为《塞尔达》的竞争对手是“脑白金”。拿学校来打个比方：在我看来，“脑白金”就像是一个天资聪颖的转校生，而我们《塞尔达》小组虽然不算年级中的尖子生，但也凭借自己的努力取得了不错的成绩。我们并没有看到“脑白金”这个转校生怎么努力，可他却轻轻松松地一跃成为了尖子生，这实在让人很不甘心。我们花了3年时间辛辛苦苦做出了《黄昏公主》，而那边（脑白金）却又帅气又聪明地轻巧取胜，不由让我们产生“真可恶”这样的想法啊。（笑）

——于是想让NDS版《塞尔达》学得聪明一点吗？

青沼：话虽这么说，但《塞尔达》终究不是一个能在短时间内“又帅气又聪明”来制作完毕的游戏呢。作为开发者的我们也在不知不觉中，就把它给做大了。

岩本：本来想把它做得小巧一点的，可做着做着就控制不住了。

青沼：开始的一个想法，会像藤蔓一样发散出更多的点子来，于是就衍生得越来越庞大。

藤林：我参与开发时，被告知“游戏的规模大致如此”。（两手渐渐伸展）内心就想“别啊别啊，这样是不行的”。（笑）

岩本：藤林先生刚加入的时候还问了一下这个游戏大概是个什么级别。

藤林：开始被告知“假设总分是10，那么这应该是个2～3分的轻量级游戏”，我对这点是从开始就抱着怀疑态度的。

青沼：岩本先生属于那种从小处着眼，兢兢业业把东西做大的类型。而副导演藤林先生则从开始就明白《塞尔达》在开发过程中终究会不断壮大的宿命，一边把持着大局一边推进工作。因此这两个人能够形成完美的平衡。



宫本先生没有把计划推翻重来！

——听说制作《黄昏公主》时，宫本茂先生曾多次让开发到一半的作品重新回炉，这次的《幻影沙漏》如何呢？

青沼：这回没有。宫本先生开始看了游戏的基础部分，当游戏基本开发完毕后，他试玩了游戏后特意打电话给我说：“这个游戏真好玩，我想一定能大卖。”只有这样了。我在担任导演的时候还没有被这样说过呢。

——连宫本先生都没有提出抱怨，说明这个游戏的确做得很棒。

青沼：其实在给宫本先生试玩前，我已经对游戏屡次修正了。（笑）

藤林：不单单是指出游戏的不足之处，青沼先生也对自己写的东西反复挑刺。

青沼：这是因为大家做出来的东西确实很棒。因为很棒，所以想让它更加完善。

——比如说哪些部分呢？

青沼：比如说序盘的展开。最初版本完全不能对玩家产生吸引力，玩家不会产生和林克一起冒险的冲动。

藤林：那时候，剧本还是比较随意的说明体。

青沼：带着这种感觉又修正了许多细节，宫本先生也没对此说什么。





岩本大贵 导演

1969年11月17日出生于日本三重县。曾参与开发过《超级马里奥64》（1996年，N64）。之后和青沼英二一样，从《时之笛》开始一直全身心地投入到“《塞尔达》系列”。在《塞尔达》团队中最早担当的职务是CG副导演，凭借出色的镜头水平奉献给玩家众多精彩影像。



给第一次接触“《塞尔达》系列”的玩家

——因为NDS在日本的广泛普及，很多《幻影沙漏》的玩家应该都是第一次接触《塞尔达》。只用触控笔的操作方式是为了照顾到他们吗？

青沼：是这样的。当然，我们也为《塞尔达》的老FANS准备了诸多讨好要素。但不管是初学者还是老玩家，要品味《塞尔达》的乐趣都不需要复杂的操作。本着让操作简单轻松的原则，我们决定采用触控笔。特别是对于初学者来说，已经没有比这更方便的操作方式了。

——因为剧情方面是紧接在《风之杖》后的，所以很多没有玩过《风之杖》的人都担心会不会因此让游戏的乐趣打折。

青沼：完全没有必要担心这点。我倒是觉得玩过《幻影沙漏》的人再回过头去玩《风之杖》的话效果会很不错。尽管两作的故事是连续的，不过你并不会因为不了解前作而使本作的乐趣降低。“《塞尔达》系列”一向如此，我们先考虑好游戏的玩法后再去设想故事和舞台，所以本次剧本的作者藤林先生也许是最辛苦的。

藤林：他们把七零八碎的材料递给我，让我把这些东西串成一个完整的故事。而且岩本还老是提出各种各样的要求，比如“莱茵巴克不会这样说话”等，真的很烦人啊。（笑）

岩本：和林克一起冒险的莱茵巴克是我挑刺的对象。

青沼：简直就像是岩本先生的分身。

——很多人虽然没有玩过《塞尔达》，却对它抱着“解谜很难很复杂的一个游戏”这样的想法而敬而远之。

青沼：嗯……的确，《塞尔达》是一个边解谜边推进流程的游戏。可当玩家经由一个小小的提示而顺利解开谜题后，会非常有成就感，并产生“也许我真的很聪明”这样的想法——这不正是游戏好玩的地方吗？N64时，玩家要体验这种快感必须先掌握一套复杂的按键操作，由此诞生了“要玩《塞尔达》就得受苦”这样的想法并在玩家里慢慢流传开。这次使用触控笔操作后，玩家能够直面解谜过程里最本质的乐趣。

——玩过《幻影沙漏》后，确实会有和周围的朋友分享的感觉。

青沼：所以我预订了5张《幻影沙漏》拿来送朋友，想让他们玩过本作后继而向更多的人推荐。

——这些朋友都是上电视的名人吗？

青沼：不是不是，普通朋友罢了，是今年正月久违的中学同学。（笑）我告诉他们自己正在从事游戏制作行业时，他们说“我家孩子也买了Wii。”继而我又问“你们玩了《黄昏公主》没？”他们说压根没买。“这是为什么啊！”——我当时就这样想。（笑）

——打算赠送《黄昏公主》和《幻影沙漏》的套装吗？（笑）

青沼：买这么多肯定要被我们家那口子埋怨。（笑）虽然《黄昏公主》也是一款适合所有人的游戏，但《幻影沙漏》出来后，我特别想让跟我同年岁的人也玩到本作。

——您的朋友也都有NDS吗？

青沼：是的，他们都在玩“脑白金”。（笑）



使用触控笔做笔记能让脑变年轻？

——得知可以用触控笔在地图上做笔记时，我想这会不会很麻烦。但实际玩过游戏后……

青沼： 呵呵呵，果然又小看我们了。（笑）

——是的。（笑）

藤林： 可能大家都有这么个习惯，包括我自己在内也是。在玩RPG的时候，会在杂志或者攻略本的边角留白上做笔记。既然如此，为什么不直接在NDS上写呢？

——在以前公布的游戏画面里，有“全部消除”这个指令标志，成品里却去掉了。

岩本： 应该不会有人特意要把自己写下的东西删除吧，判断到这点我们就把这个指令去掉了。

青沼： 这些都搭载着玩家的记忆。序盘写下的某些东西放到后期看也许就是错的，玩家也会为自己之前的误会而苦笑呢。

——序盘的笔记记载着自己的年轻时代。（笑）

岩本： 有人写得太过抽象，而后悔自己当初为什么不写得好懂一点。（笑）

藤林： 也有字写得太难辨认，后悔应该写得漂亮一点的。（笑）

青沼： 还有字写得太大，后来发现没地方写的。（笑）

——不光是迷宫，其他很多地方都需要做笔记呢。

青沼： 记忆在“《塞尔达》系列”里一向占有很重要的位置，有些谜题的解开必须依靠游戏之前的提示。现在玩家可以把一些难解的暗号写在屏幕上，这同时也促使他们养成记笔记的习惯。

——系列之前的作品里，如果不记得提示了必须返回原来的地点再去重温一遍。

岩本： 有了笔记，玩家得到的不仅仅是世界各场地的解谜提示，这些地方串联起来还组成了《塞尔达》世界全体的材料。

——据说还能让脑变年轻？（笑）

青沼： 看，这不是渐渐赶上优秀的转校生（指“脑白金”）了吗？（笑）

——对于小孩子而言，点击画面中的汉字就能显示振假名（表示该汉字读音的假名），这项机能也非常好啊。

青沼： 我儿子也因此能读出里面的汉字了，比如“斩击”等一些较难的汉字。

——原来是教育软件啊。（笑）

青沼： 越来越赶上“脑白金”了。（笑）





藤林秀磨 副导演

1972年10月1日出生于日本京都府，原Capcom社员，参与开发过系列中的《不可思议的果实》（2001年，GBC）、《众神的三角力量＆四支剑》（2003年，GBA）中的《四支剑》以及《不可思议的小人帽》，后退出Capcom并入职任天堂。



回旋镖决定触控操作

——全程触控笔操作，确实出人意料呢。

岩本：刚开始实验触控笔操作时，游戏里还保留着按键操作呢。但一只手握笔，另一只手按键的操作方式实在太麻烦了，于是索性禁止了按键操作。

青沼：我下达了“按键禁止令”。（笑）要想让按键和触控两种操作都快捷方便，调整起来工作量会加倍。

岩本：尽管最终保留了快捷键，不过玩家不用这个功能也可以游戏。有人提议说不如保留按键操作方式，我没有同意。要是使用触控笔还不能发现本作的乐趣，那就真的没什么意义了。

——也就是说，诸位确信全程触控的操作方式能够做出有趣的游戏来？

岩本：不是很确信，但也没什么不安。制作过程中的确很辛苦，不过我们从来没有怀疑这样的操作方式会不行。

青沼：看到触控笔能顺利使用回旋镖，我认为其他操作也就都不会有问题了。让所有操作都快捷顺手，我们还是下了很大功夫的。

——这次的回旋镖很厉害呢。最初看到画面时，我想“只是用触控笔描绘飞行轨迹嘛”……

青沼：小看我们了不是？（笑）

——对了，投出回旋镖后连原本看不到的地方都能够看到，这种操作感真是太舒服了。

岩本：这次的回旋镖拥有很强的冲击力，我们有意识地让玩家能够在游戏初期就得到。初学者也好老玩家也好，使用触控笔时就站在同一条起跑线上了。

藤林：同时，我们也想听听那些希望用按键操作方式的玩家玩到本作时的想法。



不是“不可思议的沙漏”

——海中各岛的住民们都很个性呢。不管是外形设计还是台词，都萌生出一种年轻的感性来。

青沼：制作成员大多是年轻人，其中还有相当一部分是女性。至于原案嘛……（指着岩本和藤林）他们都不算年轻了。（笑）

岩本：原案由四人分工完成，因此不同的岛会由设计者的不同而体现出个性。

藤林：最后为了避免四人分工带来割裂感，又要重新汇总梳理。当我看到其他几位的原案时，会产生“啊，这样的台词我肯定是写不出来的”的想法，而这些正体现着小岛的个性吧。

——说起来，这次的副标题并不是“不可思议的沙漏”呢。（注：之前有《不可思议的果实》和《不可思议的小人帽》，这些可视为一个系列。）

藤林：其实这个名字也是一个候补啦。

青沼：这次的冒险里有一个可反复挑战的海王神殿，在那里可多次遇到一个无法打倒的敌人，我们给它命名为“幻影”。然后就是冒险的关键道具沙漏，把这样的英文连在一起就是“Phantom Hourglass”，这就是在美国游戏开发者会议上发表的“幻影沙漏”之由来了。

藤林：美国那边的同事对“Hourglass”这个词非常中意，让我们一定要加到副标题里。





广阔大海的无穷奥妙

——在海上航行时用触控笔画出航路非常有趣，同时这大海中值得探索的东西真是很多啊。

岩本：这是我们的目标。

青沼：我们给游戏注入了大量没能在《风之杖》里实现的东西。

——上屏不光表示海图，似乎还起到雷达的作用。

藤林：海图也因此像有了生命。

——是的，像活的一样。

青沼：我们不希望林克从一个岛移动到另一个岛时，大海扮演的仅仅是一个过场。为了把海做成和陆地对等的另一个冒险世界，我们给它加入了很多东西。最后的结果我想也是令人满意的。

岩本：在这点上，《风之杖》起到了反面教材的作用……（笑）

青沼：我认为这也没什么不可以。前车之鉴，后车之辙。反省过去的不足才能做出好的作品。

——具体来说《风之杖》在什么地方充当了反面教材呢？

岩本：比如很多广阔地域并没有实际作用，和敌人的战斗有些麻烦，还有海上打捞。

——这次的海上打捞要求玩家慎重操作，紧张感十足呢。

青沼：我在做完《风之杖》后始终觉得打捞部分不尽如人意。而他们（制作组成员）也明白了我的意思，做出了很多进步性的调整，这点很让我满意。

藤林：还有就是对于地图广度的调节，比如海的比例，岛的大小，岛和岛之间的距离和移动时间等。

——航海时的感觉一点不像在玩掌机，我能确实感觉到海的广阔。

青沼：对吧！



未完待续

掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

新闻热点

软件 SOFTWARE 《勇者斗恶龙》"天空三部曲"正式登陆NDS

Square Enix公司日前正式发表，被称为"日本国民RPG游戏"的"《勇者斗恶龙》系列"三款作品的重制版将登陆NDS平台。这三款作品分别是《勇者斗恶龙IV 被引导的人们》(ドラゴンクエストIV 导かれし者たち)、《勇者斗恶龙V 天空的新娘》(ドラゴンクエストV 天空の花嫁)和《勇者斗恶龙VI 幻之大地》(ドラゴンクエストVI 幻の大地)，其中《勇者斗恶龙IV 被引导的人们》预定于2007年冬季发售，售价未定，而其余两款作品的发售日和售价目前均未确定。

《勇者斗恶龙IV 被引导的人们》、《勇者斗恶龙V 天空的新娘》和《勇者斗恶龙VI 幻之大地》虽然故事迥异，但是却都是以"天空"为关键词，因此被"《勇者斗恶龙》系列"FANS称为"天空三部曲"。这三款游戏在系列中都是极具人气的作品，被玩家视为永远的经典，其中《勇者斗恶龙IV 被引导的人们》曾被重制于PS平台上推出过，而《勇者斗恶龙V 天空的新娘》的重制版也曾登陆过PS2平台。

《勇者斗恶龙IV》是一款讲述个性丰富的角色们与勇者一同为了世界和平而与强大的敌人作战的故事；《勇者斗恶龙V》描写贯穿亲子三代勇者的壮大冒险故事；《勇者斗恶龙VI》拥有一款以在两个世界中往来冒险的全新游戏系统，获得玩家的喜爱，而且本作是首次被重制。

这三款作品的剧本和游戏设计都是由"《DQ》系列"当家制作人堀井雄二负责，角色设计则是由漫画大师鸟山明担任，音乐制作依旧是すぎやまこういち。另外，艺术指导由真岛真太郎担任，重制版的企划和开发则是由ArtePiazza公司进行。







事件 EVENT NDS提升学习成绩？日本大学正式采用NDS为辅助教学工具

前不久，日本大阪电气通信大学正式宣布将在学校的授课中正式采用NDS主机为辅助教学工具，并且将向该校大学一、二年级学生的英语、物理、力学等必修科目授课免费提供NDS使用。去年该大学的部分英语授课中试验性地使用了NDS主机为辅助教学工具，结果不仅学生们的评价很高，而且总体学习成绩也得到了提高，因此校方决定开始正式使用NDS辅助教学。



学校在试验阶段使用了《英语苦手的大人DS练习》为辅助学习软件，现在校方表示将于今年秋季开始独自开发英语学习用软件，并有可能投放市场销售。

软件 SOFTWARE

PSP“《高达》系列”最新作《高达 战争编年史》发表



NBGI公司日前正式发表了PSP“《高达》系列”的最新作《高达 战争编年史》(ガンダム バトルクロニクル)，游戏将于2007年10月4日发售，售价4800日元。

本作PSP平台上是继《高达 战争策略》、《高达 沙场混战》之后的第三款系列作品。本作中将收录多部“《高达》系列”动画中的作品，除了之前登场过的《机动战士高达》、《机动战士高达 第08MS小队》、《机动战士高达0080 口袋中的战争》、《机动战士Z高达》、《机动战士高达外传 The Blue Destiny》等作品外，还将有《机动战士高达0083 星屑的回忆》、《机动战士ZZ高达》、《机动战士高达 逆袭的夏亚》等新作品参战。据悉，本作中的登场机体将在140种以上，并收录超过120个以上的丰富任务，所采用的新系统“连锁任务”还将能够根据玩家的游戏情况使之后任务的内容发生变化，而且还会有各种隐藏任务存在。本作还能够对机体进行改装，通过完成任务所获得分数，玩家可以创造出自己喜欢的机体，而游戏中登场的全部MS都能够进行自定义。

此外，基于掌机在联机方面的便利，本作所有的任务都支持联机协力游戏，一个人难以逾越的困难关卡可以邀请朋友一同挑战。当然本作还支持最大同时4人通信对战，玩家们可以自由地进行“1vs1”、甚至“1vs3”的对抗游戏。



事件 EVENT

PSP视频下载业务率先登陆英国

索尼自PSP公布之初就曾经保证过，将逐步向玩家提供PSP多媒体影音下载服务。然而两年多时间过去了，PSP玩家苦等的下载业务依然杳无音信。现在这种局面终于有望在欧洲被打破，索尼SCEE近日宣布，将与Sky公司联手成立一家合资公司，为英国地区PSP用户率先提供视频点播及相关下载服务。

据SCEE官方介绍，这家新公司成立后的主要业务内容是为英格兰和爱尔兰地区230万以上的PSP用户提供视频和电影内容的下载。SCEE官方保证，多媒体下载的相关内容十分丰富，数量也相当可观。不过，目前该服务还仅限于英国地区，欧洲等其他国家和地区下载服务的具体事宜还在近一步商讨中。

SCEE官方目前还没有公布关于该业务的进一步细节，但保证更多的详细情报将会在2007年8月22日召开的德国莱比锡游戏展上对外公布。



硬件 HARDWARE

索尼注册PSP六轴联动新设备专利

索尼SCEA向美国商标专利局申请的一项游戏周边产品专利日前被曝光，该专利允许PSP玩家将PS3六轴手柄连接到PSP上进行游戏。从这项专利所描述的内容来看，PS3的六轴手柄固定于PSP下方，使用时则可以像普通PS3手柄那样进行游戏。

根据英国业界资讯站gamesindustry.biz的报道，这项专利的设计意图目前还不明确。但很有可能是为了配合需要同时使用两个类比摇杆的PSP游戏，或者是为了配合某些特殊的PS3游戏要求才推出这样一个特殊的连接设备。

有推测表明或许是索尼为了应对今后推出的某些特殊PSP游戏同时解决PSP缺少一个类比摇杆和两个按键问题而设计了这种周边，也有可能是在PS3游戏时使用这种设备，把PSP当做时后视镜、GPS或雷达之类的东西。



索尼最近公布的新型号PSP，具备通过数字输出接口将PSP上正在进行的游戏或播放的影像输出到外接电视上显示的功能，这无疑为PS3和PSP的进一步联动提供了更多的可能性，而更多PS3与PSP联动的周边产品可能也将在日后陆续同步。无论如何，索尼官方目前依然没有对这一泄露出来的专利内容做出任何解释，事情的发展还有待于进一步关注。



硬件 HARDWARE

NDS动作感应周边“滑动控制器”上市

NDS平台上近日发售的一款日版游戏《滑动冒险 磁石小子》中附带了一款工作原理类似光电鼠标的NDS动作感应周边设备——“滑动控制器”。这一周边可以插在NDS掌机的GBA插槽上使用，它运用了很简单的原理(类似鼠标的光学传感器)实现了单一平面的滑动感应。《滑动冒险 磁石小子》中玩家操纵小机器人玛格吉特不断地重组自己来面对野蛮海盗的攻击。机器人可以利用冲撞的方式收集新的能量和攻击敌人。这款游戏将由12个迷你游戏组成，让玛格吉特在动作感应的空间里冒险。

目前这一控制器还只是和游戏绑定出售，任天堂还没有公布单独推出“滑动控制器”的计划。

事件 EVENT

索尼PSP开发计划延伸到英国大学

日前，索尼娱乐公司欧洲分部在英国召开的游戏开发教育会议上公布了一项计划：他们准备将PSP的开发计划延伸至大学校园里。这一计划将让更多的大学可以得到和商业游戏开发者一样的专业工具来开发PSP游戏。

据悉，这一软件是基于现有的PS2的Linux版开发程序建立的，将会在20所英国大学同时发布。这将使一些学生可以更方便的得到和专业人员一样的硬件开发包。这一计划将会配套ProDG编程工具以及一些商业工作室使用的调试程序。同时也会有专业的开发网站的在线支持。一些学生可以创建自己的账号来进入专业开发人员的论坛进行讨论。



新闻短讯

《三国志DS 2》发售日确定

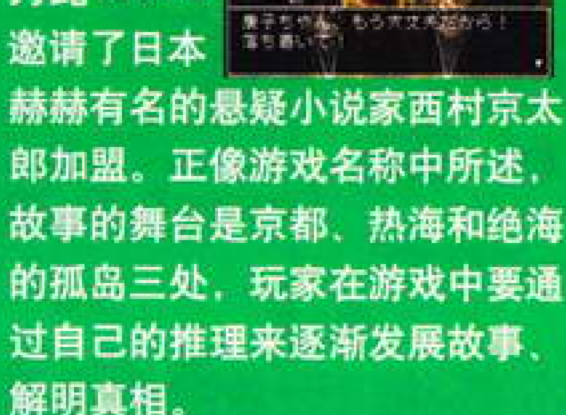


光荣公司宣布，《三国志DS 2》将于2007年11月1日发售，售价4800日元。

《三国志DS 2》是光荣公司人气历史题材SLG游戏"《三国志》系列"的最新作，玩家将在《三国志DS 2》扮演三国时期的英雄，为了统一天下的目标而征战沙场。《三国志DS 2》是以《三国志Ⅳ》的系统为基础制作的，而且根据NDS的特点融入了全新的触摸操作，还将对应Nintendo Wi-Fi Connection服务。

《DS西村京太郎悬疑作品 新侦探系列》发售日确定

Tecmo公司宣布NDS平台侦探推理游戏《DS西村京太郎悬疑作品 新侦探系列 京都·热海·绝海孤岛 杀意的陷阱》将于2007年10月11日发售，售价为3800日元。



这款NDS推理冒险游戏是Tecmo公司的首款侦探推理游戏，为此Tecmo邀请了日本赫赫有名的悬疑小说家西村京太郎加盟。正像游戏名称中所述，故事的舞台是京都、热海和绝海的孤岛三处，玩家在游戏中要通过自己的推理来逐渐发展故事、解明真相。

游戏讲述由于某次事件，主人公新一新的父亲、知名侦探新贤新被杀。在海外漂泊的新一新决定继承父亲的遗志，立志做一名出色的侦探。为了能使父亲的侦探事务所继续经营下去，他找到了改行到京都某旅馆工作的原事务所助力京明日香，并想说服她回到事务所工作。但是明日香拒绝了他的邀请，这是新一新所没有想到的。就在新一新为此烦恼之时旅馆服务生飞奔而致，并告知"老板娘死了"的噩耗。于是，久别重逢的两人被卷入了京都旅馆杀人事件……

《最终幻想战略版A2 封穴的魔导书》发售日确定

Square Enix公司日前正式发表了将于NDS上推出的新作《最终幻想战略版A2 封穴的魔导书》的发售日和售价，本作将于2007年10月25日发售，售价为5040日元。



《最终幻想战略版A2 封穴的魔导书》是2003年2月14日发售的GBA游戏《最终幻想战略版Advance》的续作。本作与同样以伊瓦利斯大陆为舞台的《最终幻想XII 亡灵之翼》(NDS)、《最终幻想战略版 狮子战争》(PSP)等作品共同构筑成"伊瓦利斯联盟(Ivalice Alliance)计划"。

关注数字

1000万 《口袋妖怪 钻石·珍珠》全球累计销量突破1000万套

Pokemon公司日前正式宣布，NDS用RPG游戏《口袋妖怪 钻石·珍珠》的全球累计销量突破1000万套，这款"怪物级"游戏软件再次创造出了一个惊人的成绩。

《口袋妖怪 钻石·珍珠》是"《口袋妖怪》系列"登陆NDS平台的首款作品，"《口袋妖怪》系列"目前的累计销量已经突破1亿1000万套，而于2006年9月28日发售的《口袋妖怪 钻石·珍珠》在仅仅3个月内出货数就突破了500万套。目前《口袋妖怪 钻石·珍珠》日版的累计销量为520万套，美版与欧版的总累计销量为480万套。

新作拼盘

收集更为细致的游戏信息
拓展更为广阔的游戏视点

NDS 荣誉日2
Glory Days 2

◆Secret Stash Games◆RTS◆预定2007年8月1日◆美版



说起即时战略游戏，玩家们肯定会下意识地想到《红警》或者《星际争霸》，本作虽然号称是即时战略游戏，但却不是以传统即时战略作战的方式来进行战斗的。玩家在游戏中要与敌军展开一场拉锯战，控制不同的作战单位来执行各自的任务。在每场战斗打响后整支部队便会开始自动往目的地移动，直至半路遭遇敌军，玩家需要合理利用各战斗单位来扫清障碍，比如先利用轰炸机飞到前线对敌人一顿猛轰，这个轰炸的过程则需要自己亲自来操纵。游戏的操作是专门针对NDS的特性而设计的，玩家只需要依靠方向键和触控笔的组合就能够完成游戏中的全部操作。另外本作还支持最多8人同时游戏的联机对战，多人对战很具有游戏性。（文：软饼干）





充满爽快感的即时战争游戏
亲自操纵整支部队浴血沙场

NDS 十字生命章 圣甲虫王的诅咒
Ankh: Curse of the Scarab King

◆Xider Games◆AVG◆预定2007年第四季度◆欧版

ANKH

本作改编自PC同名游戏系列，虽然游戏平台发生了变化，但本作依然保持了该系列幽默诙谐的风格。故事讲述了主角Assil与几个朋友们偷偷地在他父亲新建的法老金字塔内聚会。就在Assil完全沉浸在了聚会的欢快之中时，他一个不留神打碎了坟墓中的七个作为陪葬品的瓮罐，如此大的动静居然惊醒了沉睡着的圣甲虫王。圣甲虫王原本只想警告一下主角一行人，但主角的朋友却不合时机地与圣甲虫王争论起来，随即圣甲虫王的警告变成了死亡诅咒。就在Assil被下咒的时候，圣甲虫王身上的十字生命章竟然鬼使神差地滑到了Assil的身上，没有十字生命章护佑的圣甲虫王瞬间化为灰烬，而可怜的主角Assil便要开始解除诅咒的冒险了。目前游戏公布的情报不是太多，从游戏画面中能看出本作的素质不会太差。作为一款充满古埃及文化特色的游戏，还是很值得我们期待的。（文：软饼干）



著名PC冒险游戏转战掌机平台
带领玩家体验畅游古埃及的神奇冒险

PSP S4 携带版

S4 Portable

◆Pentavision◆ACT◆预定2008年◆韩版



制作过超人气音乐游戏"《DJ Max》系列"作品的韩国游戏公司再出新品，为玩家带来了这款名为《S4》的具有近未来风格的动作射击游戏。喜欢"《DJ Max》系列"的玩家又有耳福了，担任"《DJ Max》系列"作曲的音乐家们将加入《S4》的音乐制作阵营，"《DJ Max》系列"中的角色也将在游戏中登场。



相信在这款同样拥有时尚元素的游戏中，我们依然能够感受到美妙音乐所带来的愉悦感。本作将发售PSP和PC两个版本，《S4》的PSP版和PC版分别命名为《S4 携带版》和《S4 联盟》。目前游戏公布的情报不多，让我们等待官方公布进一步的游戏讯息。（文：软饼干）



充满时尚元素的动作射击游戏
动感的电子乐引领玩家畅游其中

NDS 绝密 双重动机

Undercover: Dual Motives

◆DTP◆AVG◆预定2007年第四季度◆美版

本作是一款以二战为背景的解谜冒险游戏，游戏巧妙地把冒险元素与NDS独特的操作方式进行结合。玩家在游戏中要扮演一名被迫成为间谍的物理学家，他将在一个英国的研究设施内进行秘密调查。除了这位物理学家外，玩家还可以控制第二个角色——英国研究设施主管的女秘书。在游戏中，玩家将使用触控笔点击下屏来分别控制这两名角色，当玩家控制一名角色时，NDS的上屏会显示玩家暂时没控制的那位角色，非常直观明了。利用这个特性，玩家需要随时切换处于不同位置的角色，合理利用两名角色独有的能力来解开谜题。（文：软饼干）



以二战为大背景的冒险游戏
控制两名角色来解开事件背后的秘密

日本 TOP GAMES 10 掌机软硬件周间销量榜

本次软件销量榜的前三甲都是新上榜的游戏。《太鼓之达人DS》的首周销量接近9万，消化率非常高，日本店头出现了供不应求的现象，由于厂商来不及补货，游戏目前已全面缺货；《美妙世界》首周不到9万的成绩令不少对其充满信心的玩家失望不已，不足50%的消化率让人担忧；《GTA》虽然评价很高，但由于它在日本的发售时期实在拖得太晚，首发成绩无法让人满意，首周消化率同样不到50%。

软件部分

累计时间 2007年7月23日～2007年7月29日



1 太鼓之达人DS

太鼓の达人DS タッチでドコドン！

周间销量 8万9158套　累计销量 8万9158套

■NBGI ■MUG ■2007年7月26日发售 ■4800日元



2 美妙世界 (NEW)

すばらしきこのせかい

■Square Enix ■A·RPG ■2007年7月27日发售 ■5800日元

周间销量 8万1326套　累计销量 8万1326套　NDS



3 横行霸道 自由城故事 (NEW)

グランド・セフト・オート・リバティシティ・ストーリーズ

■Capcom ■ACT ■2007年7月26日发售 ■4980日元

周间销量 3万8685套　累计销量 3万8685套　PSP



4 塞尔达传说 幻影沙漏

ゼルダの传说 梦幻の砂时计

■Nintendo ■A·RPG ■2007年6月23日发售 ■4800日元

周间销量 3万2104套　累计销量 67万9894套　NDS



5 实践锻炼眼力 DS眼力锻炼

见る力を实践で锻えるDS眼力トレーニング

■Nintendo ■ETC ■2007年5月31日发售 ■3800日元

周间销量 2万3352套　累计销量 47万1185套　NDS



6 新超级马里奥兄弟

New スーパーマリオブラザーズ

■Nintendo ■ACT ■2006年5月25日发售 ■4800日元

周间销量 2万 158套　累计销量 468万 532套　NDS



7 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS

东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 もっと脑を锻える大人のDSトレーニング

■Nintendo ■ETC ■2005年12月29日发售 ■2800日元

周间销量 2万 63套　累计销量 454万5331套　NDS

8 进一步成人英语锻炼DS

英语が苦手な大人のDSトレーニング もっとえいご漬け

■Nintendo ■ETC ■2007年3月29日发售 ■3800日元

周间销量 1万8173套　累计销量 43万7151套　NDS

9 富豪街DS

いただきストリートDS

■Square Enix ■TAB ■2007年6月21日发售 ■4800日元

周间销量 1万7978套　累计销量 28万7005套　NDS

10 马里奥赛车DS

マリオカートDS

■Nintendo ■RAC ■2005年12月8日发售 ■4800日元

周间销量 1万7894套　累计销量 231万5714套　NDS

硬件部分

累计时间 2007年7月23日～2007年7月29日

硬件名	周间销量	2007年累计销量	总销量
NDSL	16万4353台	443万458台	1195万6496台
PSP	3万1669台	119万6324台	570万8978台
GBM	616台	2万6748台	57万9148台
GBASP	606台	2万4713台	593万7483台
NDS	128台	1万1978台	644万7684台

欧美掌机游戏排行榜 TOP 10

欧美市场扫描，关注流行趋势

英国PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年7月21日～2007年7月28日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	变形金刚 Transformers: The Game	Activision 2007.7.20	ACT
2	横行霸道 罪都故事 Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar Games 2006.11.3	ACT
3	哈利·波特与凤凰社 Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA Games 2007.6.29	ACT
4	怪物史莱克3 Shrek the Third	Activision 2007.7.20	ACT
5	VR网球3 Virtua Tennis 3	SEGA 2007.3.30	SPG
6	斯巴达300勇士 荣耀征程 300: March to Glory	Warner Bros. 2007.3.30	ACT
7	潜龙谍影 掌上行动 Metal Gear Solid Portable Ops	Konami 2007.5.25	ACT
8	横冲直撞76 Driver'76	Ubisoft 2007.5.11	RAC
9	加勒比海盗 世界尽头 Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney 2007.5.22	ACT
10	彩虹六号 维加斯 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft 2007.6.29	FPS

凭借席卷全球的同名科幻电影，《变形金刚》在刚发售不久后就毫无悬念地冲到了销售榜的第一位，大片改编的游戏真是好卖。《自由城故事》虽然跌出了前十位，但《罪都故事》出现在了销售榜第二位的位置上，《GTA》在欧美市场的受欢迎程度是毋庸质疑的。

英国NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年7月21日～2007年7月28日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	口袋妖怪 钻石 Pokemon Diamond	Nintendo 2007.7.27	RPG
2	进一步成人脑力锻炼 More Brain Training from Dr Kawashima	Nintendo 2007.6.29	ETC
3	口袋妖怪 珍珠 Pokemon Pearl	Nintendo 2007.7.27	RPG
4	成人脑力锻炼 Dr Kawashima's Brain Training	Nintendo 2006.6.9	ETC
5	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006.6.30	ACT
6	轻松头脑教室 Big Brain Academy	Nintendo 2007.7.7	ETC
7	索尼克 冲刺 Sonic Rush	SEGA 2005.11.18	ACT
8	料理妈妈 Cooking Mama	505 Game Street 2006.12.8	ACT
9	怪物史莱克3 Shrek the Third	Activision 2007.6.22	ACT
10	哈利·波特与凤凰社 Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA Games 2007.6.29	ACT

本周的NDS游戏销售状况与本月初时差不多，依旧是"《成人脑力锻炼》系列"和"《口袋妖怪》系列"唱大戏，这两个系列只在排名上发生了微小的变化，良好的销售势头简直无人能敌。《史莱克》与《哈利·波特》这两款电影改编的游戏则渐渐被排挤到了销售榜的最后。

澳大利亚PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年7月16日～2007年7月22日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	瑞奇与叮当5 Ratchet & Clank: Size Matters	SCE 2007.5.24	ACT
2	哈利·波特与凤凰社 Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA Games 2007.6.28	ACT
3	横行霸道 自由城故事 Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar Games 2006.10.28	ACT
4	美国职业摔交联盟2007 WWE Smackdown Vs Raw 2007	THQ 2006.12.15	SPG
5	变形金刚 Transformers: The Game	Activision 2007.7.18	ACT
6	索尼克 竞争者 Sonic Rivals	SEGA 2006.12.7	ACT
7	VR网球3 Virtua Tennis 3	SEGA 2007.3.29	SPG
8	NBA Live 07 NBA Live 07	EA Sports 2006.10.12	SPG
9	降世神通 最后的空气大师 Avatar: The Legend of Aang	THQ 2007.2.9	ACT
10	海豹突击队 火线小组2 SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2	SCEA 2007.6.21	ACT

SCE大作《瑞奇与叮当5》与EA公司的《哈利·波特与凤凰社》继续在澳洲大卖中。另外刚投放到澳洲PSP游戏市场的《变形金刚》也已经在很短的时间内冲到了第五位，凭借《变形金刚》电影的热潮，预计其强劲的销售势头将会持续一段时间。

澳大利亚NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年7月16日～2007年7月22日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	化石超进化 Spectrobes	Disney 2007.3.15	A·RPG
2	进一步成人脑力锻炼 More Brain Training from Dr Kawashima	Nintendo 2007.7.5	ETC
3	口袋妖怪 钻石 Pokemon Diamond	Nintendo 2007.6.21	RPG
4	成人脑力锻炼 Kawashima's Brain Training	Nintendo 2006.6.16	ETC
5	任天狗 斑点狗和朋友们 Nintendogs: Dalmatian & Friends	Nintendo 2006.6.16	ETC
6	口袋妖怪 珍珠 Pokemon Pearl	Nintendo 2007.6.21	RPG
7	动物园大亨 Zoo Tycoon	THQ 2005.11.11	SLG
8	贝兹 永恒之钻 Bratz: Forever Diamondz	THQ 2006.11.23	A·AVG
9	古惑狼聚会 Crash Boom Bang!	Vivendi Games 2006.2.11	PUZ
10	任天狗 腊肠犬和朋友们 Nintendogs: Dachshund and Friends	Nintendo 2006.10.7	ETC

拥有挖掘、培育和对战系统的《化石超进化》的周间销售业绩超过了《口袋妖怪》两款作品，暂列销售榜第一位。"《成人脑力锻炼》系列"依旧保持着良好的销售力，《脑白金》风暴带给NDS游戏市场的冲击力是无法估量的。

GOLDEN EYES



POCKETGAMES GOLDEN EYES 掌机黄金眼

这段时间好玩的游戏可真不少：PSP的《捉猴啦》和NDS的《大金刚》风格轻松，俏皮有趣；《疯狂出租车》内容丰富，爽快刺激；《荒野兵器》难度颇高，值得挑战；《美妙世界》制作精良，操作流畅。暑假马上就要结束，大家在剩余的假期里尽情享受游戏的乐趣吧，不要把遗憾带到新学期去。

POCKETGAMES

捉猴啦 猴猴大作战

捉猴啦 猴子爱作战

UMD■SCEH■ACT■2007年7月26日■1～4人■无对应周边



PSP

画面 音效 系统

琉璃：这款作品从很多方面来看都是"《捉猴啦》系列"中的一款颠覆型作品，这款操作系统发生翻天覆地变化的作品，依然被归为了系列的正统续作，不得不感叹一下SCE的大胆。独特的操作猴子功能，让人体验到了当猴子的乐趣。除此之外，游戏的收集要素也非常丰富，不仅是二周目新增的隐藏猴子，还有更多的隐藏品需要玩家在迷你游戏中慢慢收集。

8 推荐

宇轩：虽然本作的游戏类型还是ACT，但是玩法却发生了不小的变化，从原来的"人捉猴"，变成了现在的"猴捉猴"。游戏操作简单，再加上各种各样古灵精怪造型的猴子，令人一上手就不想再停下。耐玩度方面厂商为玩家准备了丰富的收集要素，不花上十几小时是不可能完成的。繁体中文版本的本作消除了国内玩家的语言障碍，是这暑假不可错过的佳作之一。

8 推荐

马修：很有新意的一款《捉猴》，虽然没了以往拿着网兜到处追狡猾猴子的乐趣，但自己控制各种各样的猴子、然后利用各种猴子的特点去解谜去战斗，也是非常有意思的。游戏的风格一如既往地可爱，手感也不错。作为掌机版的本作的难度适中，战斗时基本感觉不到冷场，较大的捕捉范围使得由于更加轻松，是款可以让新玩家快速上手的作品。

8 推荐

异形 症候群

Alien Syndrome

UMD■SEGA■A・RPG■2007年7月31日■1人■无对应周边



PSP

画面 音效 系统

软饼干：说实话本作并没有给我以好感，千篇一律的杀戮，黑暗单调的场景以及昏昏欲睡的背景音乐曾不只一次地让我在游戏的时候打起了瞌睡。游戏流程实在太长了，总共拥有40关的冗长关卡让人感到腻烦。本作借鉴了欧美A・RPG中的经典元素，但效果并不太好，枪械系武器欠平衡，而近身武器又略显鸡肋。总之在这款复刻作品中，令人眼前一亮的东西不是太多。

6

米修：作为一款多平台游戏，本作的PSP版还是相当厚道的。本作以充满异形生物的外太空为背景，玩家要面对100多种恐怖生物的袭击死里逃生。除了握住各种武器挑战怪物外，本作的技能系统也比较有特色。另外，主人公身边跟随小机器侍从的设定也比较有意思。游戏的实际打斗手感一般，而且难度比较高，喜欢欧美A・RPG的玩家不妨试试。

6

LIKY：在看过开头一段还算比较长的剧情后，游戏中的过场剧情竟然全都是两三句敷衍过去，终于发现这个游戏的重点就是一件事——杀敌，你要干的事情就是在似曾相识的场景中不停杀着那些不断重复的敌人，要命的是敌人种类单调，主角攻击方式单调，时间一长非常无聊。当然游戏套用了不少"大菠萝"的系统，喜欢此类游戏的玩家或许能感受一些新意。

6

极魔界村 改

极魔界村 改

UMD■Capcom■ACT■2007年8月2日■1人■无对应周边



PSP

画面

音效

系统

软饼干 本作还真没辜负游戏标题中的"改"字，取消了所有收集的部分，玩家再也不必为了收集魔法或是道具而苦苦游走于各个关卡。另外金戒指用途的转变，也使玩家免受折磨，算是比较体贴玩家一点。游戏难度要比《极魔界村》难，主要体现在死亡后必须从特定的复活点重新开始游戏和盔甲一击即碎，这些变态的设定绝对会让不少玩家中途放弃。

羽纹 作为一款廉价版性质的作品，我之前没对它抱有太大的期望。游戏提供有三个不同的难度来满足不同水平的玩家。主人公亚瑟在一开始的时候就拥有各种特殊能力，魔法改为按键蓄力释放这种方式非常痛快。不过无论是哪种盔甲，只要受到一击就会损坏的设定感觉不太厚道，好在本作里盔甲的出现几率上升，玩家也不用担心会迅速GameOver。

LIKY 虽说游戏关卡基本与以前一样，但由于系统的变化导致游戏的玩法有了不同，这能够让玩家获得一定新鲜感，而且游戏难度的提升也能让硬派ACT玩家获得满足。一并收录了之前的版本谈不上厚道，这只能算厂商的举手之劳，但对于没有玩过前作的玩家来说却很有益。不过对于新手来说，本作的起点还是太高，千万不要玩得把PSP摔了。

疯狂出租车 乘客大战

Crazy Taxi: Fare Wars

UMD■SEGA■RAC■2007年8月7日■1～2人■无对应周边



PSP

画面

音效

系统

羽纹 SEGA经典游戏之一的《疯狂出租车》系列"可谓无所不在，曾经登陆多个流行平台后现在又正式向PSP平台进军，而且一来就是"双响炮"。本作里收录了1代和2代"《疯的》"的所有内容，虽然画面因为机能所限在一些地方有少许的拖慢，但不影响游戏的整体素质。并且本作还针对掌机的便携功能加入了全新的无线联机模式，实在物超所值。

软饼干 本作出色地继承了系列的一切精髓，并且厚道地收录了原DC版中的经典地图以及异常恶搞的迷你游戏，这些元素着实让死忠们激动了一把。游戏系统也是原汁原味地全部保留，上天入地无所不能的出租车的各个标志性动作也完美重现，配合动感的背景音乐绝对能让你为之疯狂。本作绝对能起到驱散心中阴霾的效果，故推荐给所有玩过或没玩过前作的玩家。 推荐

米格 本系列可是米格每次去街机厅必玩的游戏，火爆的都市飙车场面和时间就是金钱的出租车精神让系列乐趣横生。本次推出的PSP版厚道地将两作一起收录，游戏的画面、音效非常棒，鉴于PSP强劲的机能，游戏中的各种效果都得到最大程度的保留，16：9的画面看起来更有魄力。而且本作的操作比较独特，L、R键控制油门感觉就是不一样。 推荐

荒野兵器 交叉火力

ワイルドアームズ クロスファイア

UMD■SCEJ■S・RPG■2007年8月10日■1人■无对应周边



PSP

画面

音效

系统

羽纹 本作系统和《狮子战争》有几分相似，特别是技能系统"克隆"迹象明显。游戏的背景音乐相当出色，算是游戏的最大亮点。不少玩家抱怨的角色移动和跳跃能力不足的问题在游戏前期确实会带来不少的麻烦，直到游戏进行到中期后这个问题才能解决。游戏中角色的等级并不是过关最关键的要素，只有灵活掌握并运用各职业的特性才能顺利过关。

脱月 SCE著名RPG系列的第一次转型作品，其实早在之前4代的战斗方式里就可以预见到本作战斗的雏形了，所以现在见到该系列的S・RPG作品一点也不让人奇怪。因为有了系列良好的制作团队，使游戏素质得到了一定保证，甚至有些过于厚道，难度方面在PSP的同类型作品里也属于中上层。惟一不好的地方就是游戏太注重于职业系统导致限制太多令人稍觉不爽。

雷伊 系列首次S・RPG化的作品，整体制作水准比较令人满意，优秀的音乐保持了系列的一贯特色。游戏在某些方面借鉴了《FFT》，但是对职业的依赖性更大。游戏的整体难度有些偏高，有些关卡如果是第一次打很难打得过去，反复挑战让人抓狂。也许是制作经验的关系，本作在很多细节方面显得不够体贴，总得来说对此类游戏的初学者门槛还是偏高。 推荐

触摸！炸弹人大陆 星星炸弹人的神奇乐园
タッチ！ボンバーマンランド スターボンバーのミラクルワールド

卡片(256Mb)■Hudson■ACT■2007年7月19日■1～8人■对应任天堂Wi-Fi网络连接



画面 / 音效 / 系统

宇野 NDS经典小游戏合集的最新作，收录了40种以上玩法各不相同的小游戏，并且不少小游戏的创意还是不错的，此次还加入了可以吹的玩法，不会让人感到单调。主模式的卖点为穿插了全新故事的主题乐园大冒险，但是剧情薄弱和交代时间冗长使玩起来比较沉闷，还有游戏画面和音乐等方面进步不大，让人有点新瓶装旧酒的感觉。（7）

米路 作为系列登陆NDS的第二作，游戏继承了前作的系统和操作，游戏在画面和音效上并没有提高，只是换了换小游戏，改了新的剧情，变得更加冗长和烦琐。话虽这么说，本作小游戏数量多达45种，全面超过前作，玩起来还是相当不错的。小游戏都可以多人竞赛，游戏还保留了联机挑战模式，并且支持任天堂Wi-Fi网络，聚会的话玩一玩倒是不错。（6）

弓脩 炸弹人做主角的小游戏合集，但有大量的剧情成分——这也是很多"《炸弹人》系列"衍生作品的一大特色。游戏的画面风格一如既往的清新，音乐则实在难给人留下什么印象。本作的小游戏不错，都有明显的"炸弹人风格"。而比起前作的全触控操作，本作感觉更加自然流畅。比起主要模式，上作就有的"对战模式"更让玩家有重温经典的感觉。（7）推荐

美妙世界
すばらしきこのせかい

卡片(1Gb)■Square Enix■A·RPG■2007年7月27日■1～2人■对应任天堂Wi-Fi网络连接



画面 / 音效 / 系统

皎月 满分游戏始终不会对每个人的胃口，本作为我们诠释了何为真正实力派的异质。漂亮的插画级角色给人绝好的第一印象，悬念跌起的剧情和紧凑的节奏安排让人感觉非常舒适。战斗系统制作精细，数量多达300的徽章收集和通关后的支线任务都大大增加了游戏的耐玩度，而强大的BOSS和究极难度的出现也会激起玩家对战术和操作的挑战心。（10）

雷伊 这款游戏给予了A·RPG全新的定义，用触摸指令来发动各种必杀技的设定非常有意思，整体操作非常流畅，丝毫没有不自然的感觉。同时操作上下屏的角色可以说是一个创举，令战斗过程始终不会冷场。游戏的系统略显烦琐，初期大篇的教程可能会吓倒不少想要接触这款游戏的玩家，但是只要你坚持下去，一定会发现这款优秀作品独一无二的美妙。（9）

宇野 十分另类的A·RPG，刚开始玩的时候经常被其复杂的系统与战斗方式弄得手忙脚乱。不过真正投入游戏之后才会领悟到其博大精深之所在。无论是背景音乐还是服饰系统都充满了流行元素。个性化的人物塑造与带有点诡异风格的剧情更与之前所有出现在NDS上的RPG游戏大相径庭。顺便提一下，你在游戏中还能发现许多"《王国之心》系列"的影子。（9）

大金刚 丛林攀爬者
ドンキーコング ジャングルクライマー

卡片(1Gb)■Nintendo■ACT■2007年8月9日■1～4人■无对应周边



画面 / 音效 / 系统

宇野 作为《摇摆大金刚》的续作，游戏依然采用了纯按键的操作方式，使其在手感上基本没有发生什么太大的变化。不过由于加入了一些新的关卡解谜元素，与协力系统等等，让游戏的可玩性着实增加了不少。正篇外附带的几个小游戏都很有意思，无限模式的创意让它们的可玩性都得到了提升。另外本作还支持多人联机游戏，多人一起摇摆的感觉还蛮不错的。（7）推荐

LIKY 作为GBA版的续作，虽然平台进化，但是游戏外在表现并没有太进化，系统方面也是一脉相承下来，不过简单有趣的玩法能够吸引任何人轻松上手。游戏开始有很详细的教学，非常体贴。丰富多彩的关卡是游戏最大亮点，有不少地方都挑战玩家的头脑和操作，很有挑战性。相对于前作单一的过关，本作加入了不少迷你小游戏，这使得本作内容丰富不少。（6）

弓脩 虽然本作是续作，但游戏一开始还是针对新玩家体贴地加入了手把手的操作讲解，使得原本操作就不太复杂的本作更加容易上手。游戏的难度不高，手感也很不错，虽然看起来只是大金刚在摆来摆去，但玩起来却能让人欲罢不能。游戏的背景做得很清新漂亮，背景音乐也配合得非常到位。一些新系统新模式的加入，也使得本作更加耐玩。（7）推荐

DJ Max 携带版2

PSP

DJ Max Portable 2

◆Pentavision◆MUG◆2007年3月30日◆日版

◆1～2人◆4800日元◆无对应周边

黄金眼评分 24 游戏时间:60小时以上 文 米格



自从有了Konami的《DDR》，音乐游戏就日渐上升为一个拥有数千万玩家追捧的游戏类型分支，不但吸引了众多喜欢挑战超高难度的男性玩家，也吸引了不少MM踏入游戏的世界。而提起掌机平台的音乐游戏巨作，NDS上有《应援团》撑腰，PSP上就要数"《DJ Max》系列"了。《DJ Max携带版2》作为系列登陆PSP的第二作，不但在收录的乐曲上加入60首动感十足的原创音乐，而且在系统上也加入许多全新要素，各方面的大胆创新让游戏乐趣倍增，只是想把这游戏打完美，一定会经历无数个不眠之夜。



想挑战LV.7以上难度？背音符吧！

《DJ Max》的难度可以说深不可测，说实话，只要是个正常人，想要靠反应速度来应对LV.7以上的难度基本不可能，音符会像一场暴风雨一样将你的自信彻底淹没。究竟那些演示极限视频的达人们是如何做到的呢？你可以找上一位来问问，不要问你玩《DJ Max》多久这样的傻问题，直接就问他们闭上眼睛是不是也能过关吧。这样说大家应该能明白了吧，挑战极限难度是靠记忆力，而不是反应力，是经过无数次失败的挑战将音符出现位置、出现时间一点点记住，一点点转化成手指下意识的反应，才能成为真正的"DJ达人"。挑战完了4键、5键、6键模式后，还有恐怖的8键模式等着你，任务模式的要求也变态得够可以，所以说本作的耐玩度那绝对是没得说。不过提起本作的耐玩度，更令人发指的还在于隐藏要素的收集上。

想集齐隐藏要素，那就看你的造化了

前作的隐藏要素就颇为丰富，不过只要不断挑战提高点数，并且坚持不懈提高Combo数，按着这两条原则走下去就能顺利完成要素收集，话虽然这么说，但要达成近50000点的Max和近100000点的Combo连击数也够难的。而本作不但在点数上要求变本加厉，而且收集条件变得千奇百怪。Combo、等级、挑战歌曲数、完成任务关卡……这些都将成为隐藏要素的收集条件。而且这些条件在游戏中是没有提示的，你可能因为想要收集到某个音符图案而尝试各种方法、花费无数时间。更让人头痛的在于本作中的隐藏要素不是解锁了就OK，还需要再花钱购买才能使用，不然就只有看的份，这种双重条件限制的隐藏要素解锁使游戏难上加难，所以耐玩度也就随之倍增啦。



Fever系统，让高分技巧更丰富

Fever系统是PSP版新作独有的一大特色，通过击打音符积累的Fever槽一旦满后，就能发动Fever状态，这种状态下连续击打音符获得的Combo连击数将会翻倍。这种系统的诞生令游戏在原本记忆音符的硬技巧上又加入一定软技巧要素，因为Fever的发动时机并不是像音符那样固定的，而是需要玩家自己来考虑，选择音符最多的时机发动Fever就能让连击数大幅提高。Fever系统还不止这么简单，为了提高玩家的刺激感，Fever系统本身也是可以接续的，当一段的Fever结束前再次发动Fever就能使Combo数翻两倍，在此基础上再接续最高可以达到点击一个音符Combo数就加5的效果，Fever接续到第4级，音符下落速度也会变快，画面上各种特效更加突出，那种刺激感就不用多说了。由于Fever接续系统的存在，选择Fever发动时机就更为重要，为游戏又平添了一份乐趣和技巧。

体验流行元素的最佳选择

说了这么多本作的变态之处，最后也来说说这款游戏的优点吧！音乐游戏最重要的是什么？当然是乐曲的选材了。而本作在这一点上实在让人没话说，动感十足的音乐让人听了就会兴奋不已，更何况还有精美的MV画面配合，使得许多MM都经常抱着小P玩个不停。之所以这么说，是想告诉大家，即便你不是一名核心玩家，也应该试试这款游戏，抱着轻松的心态体验时尚风潮，一样会感受到不小的乐趣，只是在这之后你会不会也变成一个隐藏要素收集控，那就要看你对游戏的抵抗力了(笑)。

汉化讯息台

文 小志
编 马修

7月底8月初，“星组五周年庆典”和“巴士暑假汉化狂潮”两个活动让掌机界迎来一个汉化游戏发布的小高潮。NDS方面尤其活跃，多个汉化小组发布了数款各种类型的作品；而PSP上同样有一款汉化得非常透彻的作品发布；星组则在创建五周年之际发布了一款GBA汉化游戏。看来掌机汉化重回GBA时代的繁荣已经为时不远。

《富豪街DS》汉化最终版



7月25日，E.Wings汉化组发布了《富豪街DS》的汉化最终版，据介绍原游戏中字库只有400字左右，且不能扩容，所以取消了文本的汉化，只是汉化了“图片”和“卡片”两部分。不过经过不会日语的测试人员测试后证明，目前的汉化版已经可以让不懂日语的人正常进行游戏了。

目前的汉化完成度图片部分99.9%，卡片部分100%，汉化人员包括技术支持：彤の秀人，破解：Summer、玩火使者，翻译：猫、winners，美工：阿个边、风之影S、难拉罐，润色：反，测试：鬼文。



《特鲁尼克大冒险3A》完美汉化2.0版

7月29日，时值星组创建五周年，沉寂已久的他们发布了GBA游戏《特鲁尼克大冒险3A》的完美汉化2.0版。相比之前的版本，本版中通关密码修正为“星组五年庆”。此外还增加了手动书写白纸的卷物，另外发布者提到，该版仍然有一些小的瑕疵，他们还会继续将其完善。小志也在此送上迟到的祝福，谨祝星组五周年生日快乐。

《管家婆DS》汉化版



7月31日，E.Wings汉化组以著名企业理财工具“管家婆”的名字，为他们汉化的NDS游戏《任何地方都能用的DS家计本》进行了命名并发布。这款游戏(软件)对于记录每天开支嫌麻烦的人，对于想记录却又没有时间的人，是再合适不过的了。

E.Wings为了使更多朋友能够使用这一软件，在尊重原版的基础上对文本进行了比较中国化的润色。想必这款实用的软件能够为大家的理财计划提供很大的帮助，感谢所有汉化人员的劳动，他们是技术支持：彤の秀人、破解：鬼文、玩火使者，翻译：猫、玩火使者，美工：鬼文、左の助、难拉罐，润色：小兔子，测试：咩野。

《中华雀士 天奉牌娘 REMIX》PSP汉化版



巴士汉化组暑假期间举行了“引爆暑期汉化狂潮”的活动，而第一弹发布的游戏就是这款7月27日发布的PSP版《中华雀士 天奉牌娘 REMIX》(本刊译做《中华雀士 天和牌娘 REMIX》)的汉化版。小志进行了简单的测试，发现游戏汉化得非常透彻，并使用了简体字，此外还采用了相当美观大方的字体。在此要感谢各位参与汉化的人员，他们是破解：小DD、蓝山老妖，翻译：无双狗头、七夜、巧克力，润色：哥布林，美工&字库：雪绒花、wowogood、乐天。

《勇者传说》汉化版



星组的五周年生日不仅得到了玩家的祝贺，一些汉化小组也以发布新汉化游戏的方式向他们表示祝贺。7月30日，E.Wings汉化组发布了NDS游戏《勇者传说》(本刊译做《勇敢者的故事》)的汉化版为星组祝贺。本版完成度为图片汉化99%，文本汉化99%，已经可以流畅地运行游戏。汉化人员包括技术支持：彤の秀人，破解：尤里卡，翻译：7_7、猫，美工：Cloud、玩火使者、难拉罐，测试：鬼文。



《开花吧！小机器人》中文版

8月3日，巴士汉化组“引爆暑期汉化狂潮”活动第二弹作品发布，这次的作品是NDS上的新作《开花吧！小机器人》(本刊译作《盛开吧！豆丁机器人》)的中文版。参与本作汉化的人员有破解：chinagame，翻译：野明，润色：BRIAN、糖糖，美工：WOWOGOOD、乐天、头盔，测试：BRIAN、SD163SD。



值得注意的是，由于某些技术性问题，这款汉化游戏在运行时可能会由于不稳定而产生死机现象，为了不影响大家游戏心情，汉化组建议在跟猴子学跳舞之前尽量多存档，以免发生意外导致死机。

《俄罗斯方块DS》汉化2.00 Final版



8月1日，为了庆祝APEX汉化组成员“一屋一屋的”的生日，以及星组5周年和庆祝中国人民解放军建军八十周年，APEX汉化组发布了《俄罗斯方块DS》汉化2.00 Final版。据介绍，相对于1.00版，本版修正了之前遗留的几个未汉化的图片，还根据medivh等热心网友的意见对几处不恰当的翻译进行了修正，真正做到了精益求精。参与汉化的人员如下——破解：Bill，翻译：尤加利树、红叶、ICE，校订：MaricS，美工：hyopo、hopy、琥珀，测试：hopy、琥珀、ǒ逍遥ø悲，封面制作：一屋一屋的。

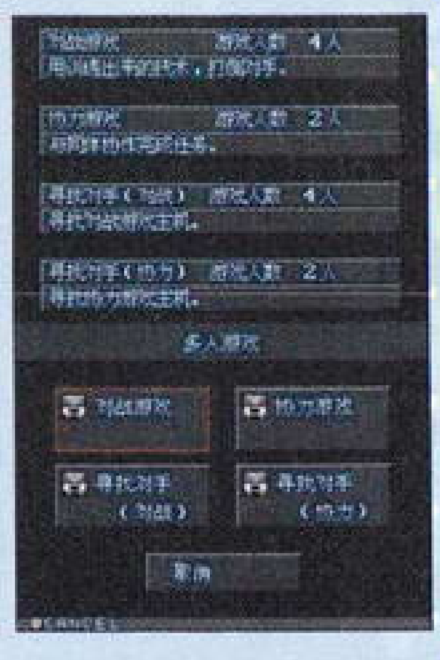


《装甲机兵》汉化版

为了更好地服务玩家，巴士汉化组成立了分组：的士汉化组。8月7日，的士汉化组的首款作品暨“引爆暑期汉化狂潮”活动第三弹作品——NDS上“《简单DS》系列”之一的《装甲机兵》汉化版发布。

参与本作的汉化人员有破解：蓝山老妖，翻译：七夜Akira，美工：雪绒花、乐天，润色：小心点，测试：SD163SD，打杂：死神。衷心祝愿这支新生力量今后能带来更多优秀汉化游戏。





暑假生活真是丰富多彩：打打球、游游泳、上上网，日子过得倒也挺滋润，各位读者也抓紧时间享受这美好的假期生活吧。最后是本次的相关补丁下载地址：http://www.tg777.com/Software.asp?id=4098。



近日，Konami的著名游戏制作人小岛秀夫在索尼举办的PlayStation东京发布会2007上发布了《潜龙谍影》（以下简称《MGS》）相关游戏的新情报，除了进行了万众瞩目的《MGS4》的首个实际游戏试玩和宣布了《MGS》的网络联机计划外，最让掌机玩家欢欣鼓舞的便是《MGS 掌上行动 加强版》的公布，本作作为《MGS 掌上行动》的加强扩展版本，将包含全新的可使用角色、新任务关卡、新多人游戏模式，此外还将会有一个神秘的游戏模式——无限任务。发布会上播放了该加强版的一段宣传影像，现在就让我们来看下这些已公布的游戏要素吧。

文 软饼干 美编 澄香

PSP 潜龙谍影 掌上行动 加强版
Metal Gear Solid: Portable Ops Plus
◆Konami◆ACT◆预定2007年9月20日◆日版
◆1～6人◆2400日元◆对应周边未定

『掌上行动』还没有终结！

独一无二的新角色将会陆续登场！

本作进一步增加了满足特定条件后就能成为同伴的独特角色。而系列的人气角色以及玩家期望值很高的角色都将陆续登场，就连杂兵也有新的类型登场。


▲历代各作的杂兵集结一堂，就连那名经常拉肚子的著名士兵也会登场。



Solid Snake

◀老年斯内克在游戏中有可能作为先锋出场。

与联系更为紧密的同伴



▲装备日本刀的雷电也会出现在游戏中。

▲年轻的罗伊·坎贝尔也将踏上战场。

新规则和新场景！

在对战模式中追加了新规则和新场景。目前还不知道新规则的具体情况，但其基本的战斗模式依旧包括有组队抢夺阵地等内容。

▲阵地中央有五角星型的标志，会不会是互相攻击对方的阵地，然后以消去了敌人阵地标记的一方为胜？

各式各样的新关卡

▼具有上下两层复杂构造的新场景。

▲存放着合金装备的格纳库的场景，各位老玩家想必非常熟悉那个地方。

并肩作战的"MGS"再度现身！

METAL GEAR SOLID 2
BANDE DESSINÉE

PSP 潜龙谍影 数字漫画小说2 自由之子
Metal Gear Solid: Bande Dessinee 2: Sons of Liberty

◆Konami◆ETC◆预定2007年◆日版
◆1人◆售价未定◆对应周边未定

文 软饼干 美编 澄香

Konami在举办"《MGS》系列"诞生20周年纪念活动时不失时机地公布了《MGS》数字漫画小说的系列第二作。作为该系列的第二部作品，其插画风格与第一作相同，漫画绘制者依旧是亚修雷·伍德，粗犷的线条来体现《MGS》那宏大的世界观是再合适不过了。本作以漫画方式全程演绎PS2版《MGS 自由之子》中的剧情，玩家将通过逼真的音效和极具魄力的视觉冲击来体验《MGS 自由之子》的各个经典时刻，各位粉丝绝对不能错过。





以漫画方式展现《MGS》的游戏精髓，系列第二作《自由之子》公布！



用美丽的画面和出色的音响效果让经典重生！

▲不仅仅是视觉上，还能让你的五感都全部投入到故事的乐趣之中。

◀▲以斯内克和雷电两人的视角来发展故事。

揭露故事的真相，更好地解读《MGS》

视觉设计是亚修雷·伍德（Ashley Wood）

本作根据已经在北美发售的《MGS》官方漫画系列进行制作。亚修雷·伍德向来以充满艺术感的画风而备受漫画读者青睐，由他来负责绘画一定能得到玩家们的好评。



▶亚修雷·伍德绘制的《MGS》官方漫画。

DUNGEON EXPLORER 盟約の扉

ダンジョンエクスプローラー



PSP 迷宫探索者 盟约之门

ダンジョンエクスプローラー 盟約の扉

◆Hudson◆A・RPG◆预定2007年秋◆日版

◆1～4人◆4800日元◆无对应周边

文 琉璃 美编 咕噜

喜欢迷宫探索类游戏的玩家注意了，又将有一款类似《失落神殿 魔宫的皇帝》的游戏要登录PSP了！虽然本作并非原创，而是一款移植作品，但就目前公布的情报来看，这款画面华丽的游戏还是很值得我们期待的，下面就让我们一起去看看吧！

～STORY～

在很久很久以前，
这个世界上到处都是充斥着魔物的迷宫。
为了对抗魔物，人们聚集在一起，形成了一个个的集合体，
慢慢地，这样的集合体被称为了"国家"。

历经了几代人的战斗，
国家变得越来越繁荣，也越来越强固，
但是人心是复杂的，欲望往往具有能够左右信念的力量，
欲望产生的悲伤与憎恨在人们心中弥漫开来。
随着消极感情的蔓延，魔物们似乎也像得到了催化一样，数量越来越难以控制。

就在这时，某国的一位出身高贵的魔导师出现了，
他的出现，将会为这样的历史打上最后的休止符。

历经十年，一代迷宫探索名作再次复活

不知道还有多少人记得这款曾于1989年在PCE上推出的迷宫探索游戏，历经了近十年的时光后，这款画面上以及系统上都进行了大幅改进和提升的A·RPG作品将再次在PSP上大放光彩。无论是老玩家还是想尝试与众不同的探索类游戏的新玩家都能在本作中得到满足。并且，游戏还支持多人对战，玩家可以和朋友们一同分享游戏的乐趣。

▶在单人模式下，可以一个人享受本作充满魔幻风格的故事剧情。

搭载了丰富多彩的游戏模式



◀通过联机的多人模式，可以和朋友一同分享探索迷宫的乐趣。

单人模式下的探索流程

在游戏的单人模式下，玩家要在城的公会中接受委托任务，然后去迷宫中探索并完成任务来推动故事剧情的发展。任务的类型有探索指定场所的“访问任务”、消灭指定场所内敌人的“锻炼任务”等，非常丰富 。

1 接受委托任务

当你完成了一定数量的委托后，就会出现由国家指定的特殊委托任务。

2 潜入迷宫

失败的话，就要重新接受委托。



3 完成委托

4 回到城中交付任务

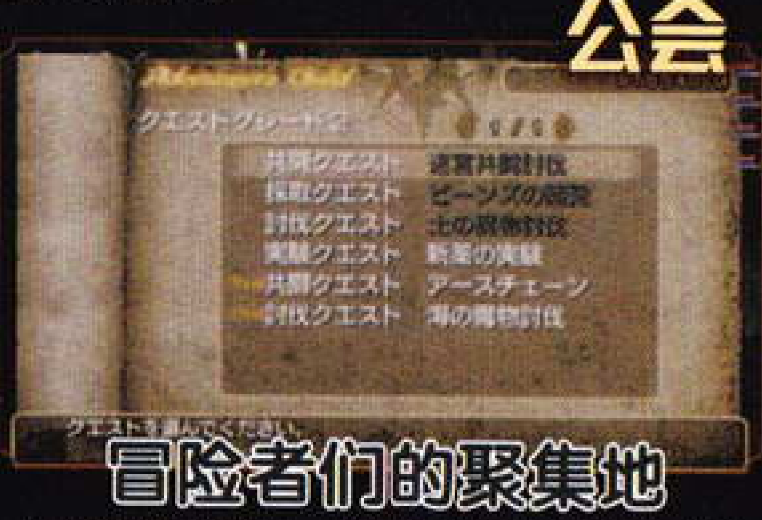
5 出现新的委托任务

利用完成任务后得到的报酬来提升武器和防具的能力，同时还可用于在街道收集情报。不过，不要急于马上去挑战新任务，先去整备好自己的探索行头，做好新一轮冒险的准备吧。

向迷宫进发前，先在街道中做好整备吧！

作为冒险者们据点的街道，拥有能为冒险者们提供全方位道具补给以及装备整备的丰富设施。冒险者们除了能在街道中接受委托，还能在这里购入或者强化装备品。

公会



冒险者们的聚集地

▲在这接受任务后，能进行队伍的编制及角色的转职等。还可以通过这里的揭示版来收集情报。

旅社



▲玩家所使用角色的住所。能够进行游戏的存档管理以及改变游戏BGM及SE设定等。

道具屋



▲售卖各种各样回复药品的商店，进行单人冒险时一定要来这里准备充足的药品。



锻冶屋

▲在这里能买到冒险必备的装备品，同时还能将探索中的得到的素材拿来锻造自己的现有装备，提升其能力。

炼金术屋



▶能给装备品附加各种属性的店铺。附加效果后的武器能给敌人造成各种异常效果，同时附加过效果后的防具也能提升防御能力。

利用不同种族、性别和职业来组合编辑自己的角色！

在游戏开始的时候，玩家就需要先创造自己想要使用的角色。本作中，玩家可以从人类、兽人、精灵三个种族选择其一编辑，配合6种不同的职业以及性别后，总共有36种组合方式，绝对能让玩家组合出自己希望使用的角色。





人类



人类的能力较为平均，各项职业都能平稳成长。人类的冒险起始地点是美丽的水都“罗多里斯”。

兽人

男
拳师
女
巫术使

兽人拥有超越常人的忍耐力和精神力，因此一些受力量影响较大的职业较适合他们。兽人在成长的过程中受种族特长的影响，通常体力都会比其他种族高很多。兽人的冒险初始地点是溪谷“贝伊罗斯”。

职业详解

战士	擅长与敌人近距离战斗，属于攻守兼备的职业。与敌人战斗的时候能近距离输出伤害，同时也因为自身拥有较高的防御力，所以不必担心受到敌人的致命伤害，推荐新手使用。
盗贼	比较擅长使用投掷类武器，适中的战斗距离能让他们充分发挥自己敏捷度高的特点。但是本身的防御能力并不算高，所以战斗中多采用周旋战术能取得不错的效果。
猎人	擅长使用弓等远程射击武器的职业，比起与敌人正面作战来说，他们更适合在后方做攻击援护。防御力较低，一旦被敌人近身，便不能有效地发挥射击优势，所以还是在敌人靠近前就迅速解决战斗吧。
巫术使	能够使用强大魔力攻击敌人，属于典型的后方强力伤害输出职业。但同样在与敌人近战时就会处于不利地位，所以还是尽量保持一定距离来防止敌人的反击。
拳师	利用自己的身体作为武器的近战职业。拥有非常高的攻击力，但是攻击速度上会比其他职业差一些，不过在他们还拥有可与攻击力媲美的强大体力，绝对的肉盾型职业。
僧侣	能使用各种各样回复系法术的职业，在团队作战中是绝对不可或缺的角色，同时也是所有攻击职业的最佳拍档，但若是独自一人与敌人近战的话，就会处于非常危险的境界中。

精灵



精灵拥有较高的智力，因此法系的职业是精灵种族的首选。他们在成长的过程中，魔力的成长会比其他能力快的多。精灵的冒险起始地是被森林环绕的雾之都“艾斯卡鲁迪”。

文 雷伊 美编 紫枫



PSP 危机之源 最终幻想VII
クライシス コア －ファイナルファンタジーVII－
◆Square Enix◆A·RPG◆预定2007年9月13日◆日版
◆1人◆5800日元◆对应周边未定

相关报道 Vol.41 P4/Vol.57 P27/Vol.60 P20/Vol.66 P26/Vol.67 P24

天使的祈祷

艾莉丝与扎克斯

在《FFVII》中，艾莉丝和扎克斯的情侣关系就已经有了简单交待。在本作中将会用较多的笔墨来详细描述他们的关系，相关剧情将会从两人在教堂的相遇开始，一直描述到两人别离为止。艾莉丝的特殊身分和扎克斯的不幸遭遇注定了两人的感情将以悲剧告终。

■艾莉丝和扎克斯日久生情，两人的感情戏是本作中的一大看点。

■游戏中有时需要扎克斯与艾莉丝一起行动，由于所处的是贫民区，周围看上去非常荒凉。

■塔克斯的曾是被派来监视艾莉丝的，不过他对艾莉丝非常温和，与其说是监视，其实更像是在暗中保护她。

■看样子好像遇到了侵入者，是谁打扰了两人的约会呢？

艾莉丝·盖因兹布鲁
Aerith Gainsborough

“古代种”的后裔，是一名继承了特殊血统的少女。她的特殊力量被神罗公司盯上，并一直被人所监视着。虽然她的生活并不幸福，但她没有因此伤感，依然以积极开朗的态度面对生活。她经常出没于米德加尔贫民区的教会，并在那里种满了鲜花，与扎克斯的相遇也正是在那里。

成长的扎克斯



▲晋升到1st的扎克斯对部下非常亲切，一直鼓励着他们。

扎克斯最初只是一名2nd的神罗战士，但是经过不断的努力，他终于晋级为1st，实现了自己的梦想。身分的不同会使他的言行发生很大的变化，这在游戏里有着明显的体现。



扎克斯的发型发生变化

在游戏的前期和后期，扎克斯的发型会有所改变，后期的造型明显看上去更加成熟。改变的原因是因为从2nd晋升到了1st吗？

宝条博士&LOVELESS

玩过《FFⅦ》本篇的人应该都会对游戏中那个性格扭曲的疯狂科学家宝条博士留下深刻的印象，这个可怕的家伙在这次的《CCFFⅦ》中同样会出现，他那极端扭曲的态度在本作中一点都没变化，本作中将会讲述他不为人知的过去。值得关注的是，宝条博士似乎对杰涅西斯曾提到过的叙事诗《LOVELESS》非常有兴趣，原本只对研究有兴趣的他为什么会对诗歌有兴趣，难道在《LOVELESS》中隐藏着什么秘密吗？在《FFⅦ》本篇中，宝条曾经是促使萨菲罗斯暴走的关键，那在本作中，宝条又会是导致杰涅西斯失踪的重要原因吗？



■即使被杰涅西斯用刀指着，宝条脸上也丝毫没有惧色。从他的话语中可以听出他似乎对杰涅西斯的劣化原因有一定了解。



■宝条对《LOVELESS》的结局也不得而知，莫非在结局中隐藏了什么惊天大秘密，所以才会对《LOVELESS》如此关注？

魔石合成系统

通过之前的报道我们可以得知，在《FFⅦ》中有着举足轻重地位的魔石在本作中同样也会出现。而且在本作中，玩家还可以对魔石进行合成。不同的魔石上附带着不同的技能，通过魔石的合成，就可以产生出附带新技能的新魔石。



■在合成的过程中不仅可以单单让两颗魔石进行合成，在合成时还可以加入道具，加入了道具后，合成的结果也会不同吧？

■在合成的魔石上附带了"魔力+1"的效果，不断对魔石进行合成，魔石也会变得越来越强力。

新召唤兽



不死鸟

继巴哈姆特、伊夫里特确定将在本作中登场后，"《FF》系列"中的另一知名召唤兽"不死鸟"也将在本作中出现。它的必杀技"转生之炎"不仅可以对敌人进行伤害巨大的火焰攻击，还可以为扎克斯附加自动复活的特殊效果，实用性非常高。

该系列的第一作是去年在PS2平台登陆的AVG游戏，续作将在今年秋季转战NDS平台与广大玩家见面。足球题材的ACG作品不在少数，但像该系列起用众多美少女奔跑在球场的设定还是破天荒。玩家在游戏中依然要扮演一位禽兽……啊不对，是体育教师。身为球队的顾问，他要带领学校的女子足球部问鼎全国冠军……这期间自然还要培养培养感情什么的。作为"掌机王小组"一名正直的小编，我想说："面对一群未成年萝莉，您还真下得去手。"

文 胧月 美编 澄香



高圆寺女子足球2 恋爱就是永不放弃
高圆寺女子サッカー2～恋はネバギバ高圆寺

◆Starfish◆AVG◆预定2007年10月◆日版
◆1人◆容量未定◆4800日元◆对应周边未定

高円寺女子サッカー2 ～恋はネバギバ高円寺～



足球部解散危机！

在距离东京不远的地方，有一所名为"高圆寺"的女子学园，这所学园的新设社团足球部奇迹般地取得了全国比赛冠军的殊荣。足球部的茂江流老师送走一届毕业生，自身却陷入了背水局面——新上任的女校长一意孤行地想创造以自我为中心的校园，并打算进行强制性的、乱七八糟的学校改革。足球部也因此被强行下达了取得下次大赛冠军的硬性任务，如果没能完成，那么足球部就会解散，茂江流也会被辞退。为此，"茂江流"燃烧起了"斗志"。（注：日语中，"茂江流"和"燃烧"的发音是相同的。）

主人公是热血顾问

这位名为茂江流斗志的青年就是玩家的化身了。和日本励志类动漫的设定相似，这个人物非常非常厉害，教出来的学生拥有扫平世界足球强豪的实力。因此，玩家大可不必担心教学压力太大，约出来吃吃饭啊、逛逛街啊、参加参加庙会啊等等这些，都是在允许范围内的。





让我看看你的身手！

15岁

天羽空

“天羽流纯情空手”的继承者，为了寻找传说的秘笈而奔走全国，倒在了高圆寺学园。由于目标秘笈就在学园附近，因此她入学高圆寺并加入足球部，将空手道的技巧活用到足球上。

IQ8000的天灾少女

12岁

神童小鸠

集“天才”和“天灾”两个关键词于一身。智商高达8000的她能通过惊异的计算能力将足球射出180度的弧线，也会经常因实验失败而让周围遭受可怕的灾难。

明星魅须莉

经历过人生挫折的童星

16岁

极度反感别人提到自己的过去，也没有和他人做朋友的意思，其内心依然想回到曾经的演艺界。即使在足球队，她也是一贯特立独行，没有团队概念。

天使心肠、魔鬼技术的看护学生

16岁

樱木未散

学校看护科所属，虽然总是一脸治愈系的笑容，但从护理技术角度来说，她实在是个魔鬼。这种能够杀死患者的技术水平，某种意义上也算是一种特长吧。经由神童小鸠的实验被分裂成5个人，在恢复正常前，她会待在足球部。



集结队员挑战世界



游戏的流程由AVG和比赛两个部分组成。每个月第一～三周的游戏方式是剧情对话式的AVG，主人公需要在街道和学园内寻找到队员，和她们对话后增加彼此的信赖感。到了第四周就会定时切换到比赛部分，玩家需要对队员下达正确的指示以取得胜利。游戏前期的比赛只限于日本国内的对手，随着故事渐渐发展，高圆寺的女孩们还将迎来世界强手的挑战。对于拥有体育精神的玩家来说，这过程太值得期待了——不过更多"醉翁"的注意力应该是集中在恋爱战役上吧。

AVG部分



主人公在地图的各处移动时，会遇到性格各异的女生们，通过选项来帮助她们解决各种烦恼吧。面对不同的问题，玩家做出的答案会影响到女生对自己的信赖度和好感度，这两项数值可分别在教室和玩家自己的房间里查看。如果队员对主人公的信赖度过低，就会发生不来参加训练的情况，放任不管的话会直接GAME OVER。



比赛部分

每个月第四周要面临正式的比赛，一旦输掉就会GAME OVER。在比赛前和队员们对话可提高士气，和对手打赢嘴仗也会让比赛向有利于自己的方向发展……为了赢得比赛，除了平时对队员们的指导外，更要合理利用各种战术。



◀▲比赛时下屏可选择作战指令，包括传球、投篮、使用必杀技等等。根据指示的不同，上屏的比赛队员能做出相应动作，有时还会出现必杀技的特写画面。

新感觉校园怪谈AVG！



Apathy アパシー ～鳴神学園都市伝説探偵局～

以天眼洞见世间万物的主人公

文 胧月 美编 澄香

本作是一款活用NDS机能的怪谈类推理游戏。和登陆PS2和PSP的《流行之神》相似，游戏以“我朋友的朋友曾经……”形式的都市传说为题材，把这些在日本民间流传的恐怖故事搬到虚拟的舞台——千叶县松户市私立鸣神学园。玩家扮演的主人公将运用自己的“天眼”能力，解开都市传说的真相。

NDS	Apathy 鸣神学园都市传说侦探局 Apathy 鳴神学園都市伝説探偵局
	◆Arc system works◆AVG◆预定2007年10月25日◆日版 ◆1人◆容量未定◆3800日元◆对应周边未定

赛卧隆恭

鸣神学园高校1年级F组
被劝诱加入灵异同好会

右眼中装有特殊的透镜，因此拥有看穿世间万物的能力。在转入鸣神学园前，他就受到了该学园灵异同好会的入会邀请。

特殊能力天眼

主人公的天眼能力可以看到对话对象身上的特殊领域，如果这片领域呈黑色，那么表示此人说的是假话；呈红色则代表该人并没有说谎。拥有这种能力的主人公能够更直接地从人的内心直接获得情报，以便推理的顺利进行。



▶同好会成员的推理能力也会帮助到事件的侦破。

荒瀬範子
「トモダチのトモダチって言っても、本当の友達のことではなくて、抽象的で不特定な第三者を総じて指したものなの」

▲通过特殊领域的颜色可以判断对方话语的真伪，但如果对方本身掌握的就是错误的情报，过于信赖天眼能力的玩家有可能反被误导。

接踵而至的谜题，玄妙诡异的故事

主人公赛卧隆恭在入学鸣神学园前就受到该校毕业生、灵异同好会前会长神崎翔的入会邀请。正式入学后，现任会长富樫美波却又拒绝了他的入会事宜。对于原本就没有入会心思的隆恭来说，这本该是个不错的消息，可他也渐渐地在学校里感觉到了都市怪谈的诡异。某日，邻家少女仓持千夏带来一个来自"我朋友的朋友"的委托。就这样，隆恭开始踏入混杂繁复的人际网，进而涉及一个个的都市传说里。





▲在名为"都市传说情报局"的网页上，灵异同好会则扮演着一个怪谈侦探团。

灵异同好会会则

一、活动期间仅限于高中的3年间；
二、会员不得让外人知道自己身分；
三、每个年级仅限一名会员，其中3年级的会员担任会长一职；
四、毕业的会员需要在3个月内找到新会员，以填补人员空缺。





富樫美波

鸣神学园灵异同好会会长，拥有对看过的东西过目不忘的瞬间记忆能力。尽管说话的语气一直冰冷，但实际上是善于照顾他人的姐姐型女生。

鸣神学园高校3年级H组
灵异同好会会长



神崎翔

鸣神学园的毕业生，灵异同好会前任会长，毕业后依然为同好会做着扩充会员的工作。

北圣大学1年级
灵异同好会前会长



日暮太郎

在同好会林立的个性成员里，日暮太郎几乎没有什么存在感。不过正是这个看上去可有可无的人，却拥有某种特别的能力。

鸣神学园高校2年级E组
灵异同好会成员

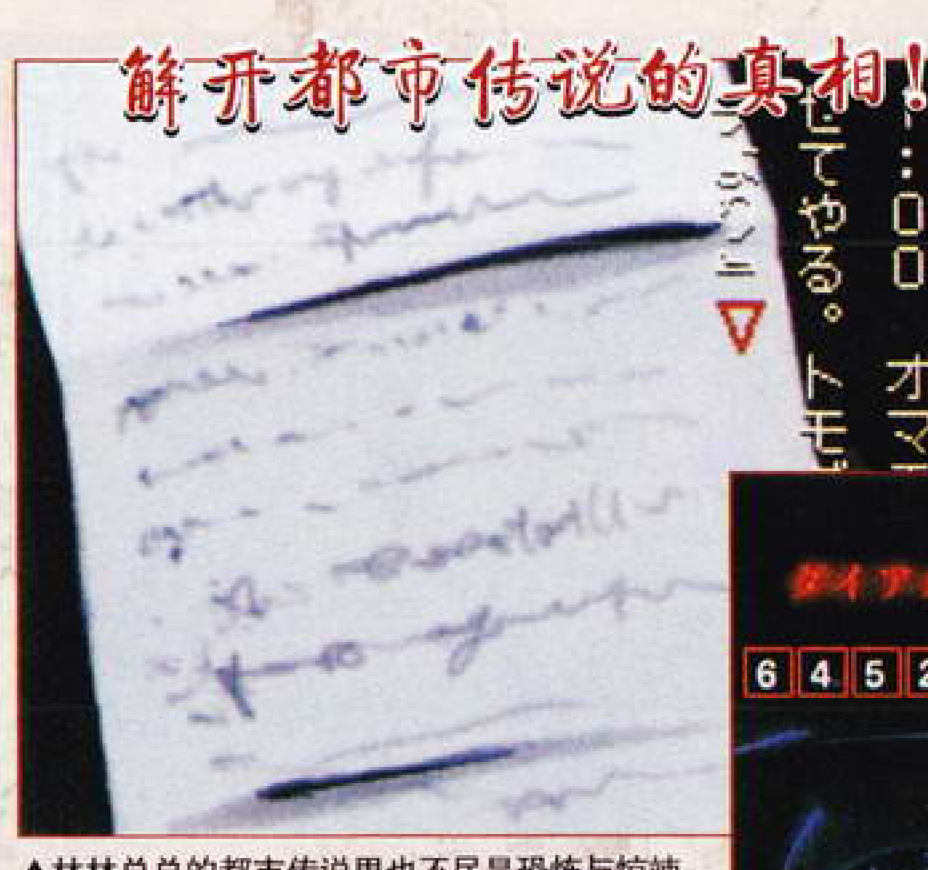


仓持千夏

外表单纯可爱的千夏实际是个沉迷于灵异事件的发烧友，对各种都市怪谈都有着深度的研究。她的梦想之一就是加入鸣神学园的灵异同好会。

某市立中学3年级

解开都市传说的真相！





满载解谜要素的触摸机能

▲林林总总的都市传说里也不尽是恐怖与惊竦，荒诞的民间笑话也会成为事件的题材之一。

▶本作里包含了大量的解谜要素，使用触摸屏的操作会让玩家的代入感大幅提升。如图所示的电话拨号和喷漆，都需要使用触控笔完成。



多变的故事

虽然这是一款推理游戏，但对玩家的选择并没有强制性的规定。不管推理正确与否，故事都会按照玩家的推理进行下去，进入不同的分歧。这种多支线多结局的剧本构成，会让玩家有反复游戏的动力。同时，如果你想解读故事的全貌，也必须多次游戏才行。





主人公的鸡婆同学
久多良唯樱

为主人公提供食宿的久多良家的女儿，也是主人公的同班同学，为人很多话。尽管对主人公的事情喋喋不休，可其中完全没有作为异性的关心成份。

鸣神学园高校1年级F组



文武双修的青年
服部拓磨

能文能武的足球部部长，在女生中有着超高的人气。性格很大条，对事情的细枝末节从来不予关心。

鸣神学园高校3年级A组
足球部部长



主人公的朋友
柴田浩次

主人公的朋友，被一个奇怪的女人纠缠中。而这个女人，是街头巷尾传说中的……

鸣神学园高校1年级F组



Tales of Innocence

テイルズ オブ イノセンス

故事背景

在世界长期持续的战乱中，有一个凭借着国家强大的实力而依然保持着和平稳定发展的王都——雷古努斯。在这里，由于不明原因，一些掌握了超自然力量的“异能者”诞生了。他们的出现，让雷古努斯的人民感到相当恐惧。因此，国王颁布了“《异能者逮捕适应法》”，所有的异能者都被一律逮捕，统一关押。这时候，雷古努斯一个商人的儿子无意之间发现了自己身体的某些异样……

在长期纷乱的战争中相遇，少年和少女的故事就从这里开始！

继去年10月《风雨传说》发售之后，“《传说》系列”的正统作品再次登陆NDS平台。游戏继承了《风雨传说》的战斗系统，并在各方面都有所加强。接下来，就让我们看看这款系列最新作的魅力吧。

NDS 无瑕传说
テイルズ オブ イノセンス
◆NBGI◆RPG◆预定2007年第四季度◆日版
◆人数未定◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

全3D打造的《无瑕》世界！

街道内部的场景制作地相当细致，目前公布的只是开发中画面，根据情报来看，实际游戏画面会更强。



◀ 主角出生的城市接近大海，新的交通工具也会在本作中登场。

▼ 在野外移动的时候，敌人也是可见的，相遇即可触发战斗。这点与之前的系列作品基本相同。

▲船甲板与街道的质感接近真实，画面细腻程度有很大提高。

▶在街道移动的视角一般是固定的斜45度，便于玩家看清所有的细节。





▶鲁卡出身在雷古努斯一个平凡的商人家庭。这样平静的日子即将被突如其来的危险所打破。



◀一高一瘦的两个少年，可能是鲁卡的同学。

▶可以感受到温馨氛围的家庭。站在两边的就是鲁卡的双亲么？



年龄：15岁
身高：168厘米
体重：56千克
声优：木村亚希子

胜利是因为运气太好了，我对战斗完全不感兴趣。

出身在王都雷古努斯的少年鲁卡，是一个成绩优秀的好学生。内向的性格使他很快被同学们孤立了起来。某一天，由于不知名的原因，潜藏在他体内的“异能之力”突然觉醒了。

进化的战斗系统

《无瑕传说》的战斗系统与《风雨传说》基本相同，但是追加了许多新的要素，如“空中技能”、“战斗角色自由切换”等等。我方最大参战人数为3人，由谁出场可以自由选择。



鲁卡的大剑！

◀ 使用大剑的鲁卡是战场上的绝对主力，他是否能够学会系列经典的剑技呢？

伊利亚的双枪射击！



▲伊利亚使用的是远距离攻击的双枪，它的技能可以像舞蹈一样优雅地攻击敌人。



战斗中可以自由切换操作人物！

在图中，我们可以看到显示角色头像边有“1P”或是“CP”的字样。写有“1P”字样的角色即为当前操纵的角色，在战斗中可以自由切换。





作用不明的能量槽

在HP和TP的槽之上还有一个剑形的红色槽，把它蓄满以后会有什么作用呢？

伊利亚·阿妮米

年龄：15岁
身高：166厘米
体重：53公斤
声优：皆优子

什么呀！你是敌人吗？敌人吗！



◀▼ 游戏引入了PS2版《宿命传说》中的空中战斗系统，可以使用特定招术攻击浮空的敌人。



被神秘组织追杀的少女，从某个村庄一路逃到了王都雷古努斯。性格比较急躁，富有正义感。身边一直跟随着一只奇妙的小生物。

被追捕的少女



▲被谜一样的组织追击的少女，追捕她的人都穿着白色的衣服。

▼一直跟随着伊利亚的奇妙生物，有着两只圆圆的大耳朵。



伊利亚的宠物？



▼鲁卡与伊利亚的相遇，也代表着故事的开始。



CRAZY TAXI FARE WARS

曾经在街机和DC上都拥有极高人气的"《疯狂出租车》系列"终于驶进PSP了。此系列一直以来都以颠覆传统的玩法和规则而著称，玩家将在这里体验到前所未有的驾驶乐趣。本作是《疯狂出租车》1代和2代的合集，并且两作都得到了110%移植，再加上PSP机能出色的表现，完全不输给当年，下面就让我们一起坐上疯狂出租车进行此次疯狂之旅吧。

PSP 疯狂出租车 乘客大战
Crazy Taxi：Fare Wars
◆SEGA◆RAC◆2007年8月7日◆美版
◆1～2人◆29.99美元◆无对应周边

文 乌冬
编 软饼干
美编 澄香

疯狂司机谋生手册

为了在大城市里谋生，每个人都出尽奇招，为求榨取最大的剩余价值而奋斗。特别是像出租车这样竞争激烈的服务行业，不积极一点是不行的，稍有怠慢自己的客人都将可能使他们成为别人的客人。想在"疯的"的世界里成为一个出色的出租车司机，一定要有自己的一套才行。

客源



驾驶出租车谋生的首要条件当然就是要能找到生意，游戏里的生意可以说无处不在，看到大街上头上带有"＄"标记的人了吗？那就是乘客，只要把车驶到他们周围的圈子内就可以接到生意了。并且根据"＄"颜色的不同，乘客所要去的目的地的远近程度也不同，基本的标记颜色依次为红、橙、绿、蓝。红和橙等距离不是很远的对于不熟悉路的菜鸟司机来说最适合拿来做上手练习，但报酬自然也比较少；黄的虽然报酬最多，但是相对的距离较远，再加上大城市路况复杂，就算是老手也要谨慎选择，走错路了可就得不偿失了。另外还有一种数字标记，这些数字代表有多数人乘车，而且每个人要去的地点都不一样，只有把他们都送到目的地了才有钱收。

运送



能载到乘客只是最基础的东西，没有将乘客“安全”送到目的地也不能算是合格的司机，不过在游戏里这点可不用操心，当载上客人时车的上方会出现一个绿色的箭头，箭头所指的方向就是目的地所在的方向，各位司机要做的就是跟着箭头走就行了。不过这里还要注意一点就是载了乘客后必须在乘客头上的数字倒数完前到达目的地，越早到达就能获得较好的评价，评价的好坏直接影响到奖励的时间和车费，评价从好到差分别是SPEEDY、NORMAL、SLOW和BAD，获得的时间奖励也依次为加5、加2和不加，如果因为超时而获得BAD的话，不但没时间奖励，就连车钱都拿不到，看来“时间就是金钱”这句话乘客比谁都要清楚。

外快



想靠吝啬的乘客给的那一点点的正常车费是不足以发家致富的，疯狂出租车司机除了要按时到达目的地外，还必须通过更为“疯狂”的方式来增加自己的额外收入。在《疯狂出租车》的游戏世界里是没有“安全第一”这个概念的，在这里做了违反交通规则的事情，不但不会招来交警开罚款单，反而还能令自己的最终收入增加，玩家只有紧记这一点才会令自己超越一般人的驾驶思维，进入“疯狂”的境界。而且这里的出租车的坚硬程度出乎一般人的想象，不管怎么撞怎么摔，甚至冲进海里，都不会令它出现一丝伤痕，真令人想不通这样的出租车是由什么制造的。相对于车子，更令人惊讶的是车上乘客的表现，这些“另类”乘客的疯狂程度一点都不比司机差，坐在这种高危车辆里，不但不会觉得害怕，相反看起来还是很享受的样子。连乘客都这样了，那就什么都不用顾忌了，只要把出租车当成坦克开，赚起钱来那叫一个快。

疯狂出租车驾驶说明书



键位	对应操作	作用
方向键/滑杆	Steering sheel	转向
R	Accelerator	油门
L	Brake	刹车
○	D gear	前进档
×	R gear	后退档
△	Horn(1代)/Crazy hop(2代)	喇叭(1代)/短时间腾空(2代)
□	Confirm destination	目的地表示

疯狂驾驶技术

除了以上的常规驾驶外，游戏里还存在着许多实用的技巧，如果能在游戏中熟练地使用这些技巧的话，可以使自己捞钱过程事半功倍，不过两个版本因为键位的关系有个别在2代里新增的技巧在1代里是没有的，比如要用到Crazy hop的CRAZY HOPPING THROUGH。

CRAZY DASH

使用方法 在行驶中时松开油门或刹车再同时按下D gear和油门。

作用 使用后车辆的速度会得到短暂的提升，适用于刚起步时或高台起跳。

CRAZY DRIFT

使用方法 车辆行走时按D gear后再立即按下R gear配合短押方向键进行转弯。

作用 就是我们常说的漂移，好处在于过弯不会减低速度，适用于幅度不是很大的弯道，视漂移时间的长短可以增加一定收入，是赚钱的必备技巧之一。

CRAZY TURN

使用方法 行驶中先按一下R gear再立即按住D gear和油门进行转弯，或停止中直接按住D gear和油门进行转弯。

作用 这是一种可以使车辆原地自转的技术，适用于刚起步牵引力还不够时的车头角度调整。

CRAZY BACK DASH

使用方法 在使用CRAZY DASH后立即输入R gear。

作用 紧急倒车，比一般的R gear倒车反应速度更快，用于高速行驶时的紧急后退，在空间狭隘的地方使用不了CRAZY TURN时也可以使用这个代替。

CRAZY BACK DRIFT

使用方法 车辆行走中按D gear后再立即按下R gear配合长押方向键进行转弯。

作用 使用方法基本同CRAZY DRIFT，但是这个技巧的转向幅度更大，适用于需要紧急调头的时候。

LIMIT CUT

使用方法 在停止或行驶中时按R gear之后再同时按下D gear和油门。

作用 比使用CRAZY DASH更进一步提升车辆的速度，在游戏中经常要使用到，也是必备技巧之一，需熟练掌握。

CRAZY THROUGH

使用方法 在高速行驶下和旁边车辆擦边而过。

作用 很简单就能实现的技巧，连续经过多辆车且中间没有因为碰撞而中断便能制造Combo，Combo会在屏幕的右上显示，Combo次数越多分数便越高。

CRAZY HOPPING THROUGH

使用方法 利用△的Crazy hop制造出短暂腾空作用从其他车辆的上方越过。

作用 同CRAZY THROUGH完全一样，Combo越多所得到的金钱也越多。



110%的疯狂

厂商为了表示其移植诚意，特地在PSP版本里加入了多人模式这个新要素。虽说是多人模式，但最大也只能支持两人，而且另一人还可以用电脑代替（汗）。在两个版的MULTIPLAYER选项里就能玩到这个无线联机模式了，不过在玩法上多少有点令笔者失望，虽说是两个人一起玩了，但在游戏里其实都是各自为政的，在自己的画面里看不到对方的存在，和单机不同的是仅仅多了一个赛后成绩的对比，没有看到自己期待已久同屏竞速和互相抢客的画面，看来厂商的诚意还不够啊。

文 自由 编 软饼干 美编 咕噜

异形战争一炮打响，人类面临最大的危机



相信本作在推出前就已经受到动作玩家们的关注了，原本以为本作将会是一款单纯的射击游戏，等到实际玩过以后才发现本作其实是一款非常地道的A·RPG。升级系统、各项角色素质、技能点数以及道具装备，这些典型的美式A·RPG元素一个都不缺，只不过世界观从烂俗的英雄与魔王、魔法与剑转变成了人类与外星生物、炸弹与枪械后，不能让人轻易分辨出这是一款A·RPG罢了。笔者也不知道本作算不算好玩，毕竟每个游戏在每个人心中都能获得不一样的评价，现在就由笔者带各位了解一下游戏本身的方方面面。

PSP	异形 症候群 Alien Syndrome
◆SEGA◆A·RPG◆2007年7月24日◆美版	
◆1人◆39.99美元◆无对应周边	

故事背景

早在100年以前，人类曾经面临灭亡的命运，所幸凭借地球圈军队的英勇作战，才使得人类获得了异形战争的最终胜利，异形势力被赶出了人类所居住的星系。在战后的很长一段时间内，和平的氛围使得地球获得了飞速的发展，达到了空前繁荣的境界。人类凭借着突飞猛进的科技已经将足迹延伸至银河系的最深处。而如今对于一名年轻的人类军官来说，这种和平即将被打破，厄运即将来临。就在一星期前，在负责对外星智能生物探索的代号为阿尔法5的宇宙飞船内发生了人类所不愿意相信的事情……

拿起手中的武器将那些畸形的家伙踢出银河系吧！



滑杆	控制角色移动
十字键↑	开启地图
十字键↓	切换武器
十字键←	补充能量
十字键→	补充HP
○	按住为固定视点
△	按住后旋转滑杆为调整视点
□	捡取道具
×	开火
L	开启能量护盾
R	补充HP
START	游戏暂定
SELECT	进入角色菜单

战斗操作

游戏的操作与那些美式A·RPG差不多，简便且易上手。由于本作主角主要使用远程射击类武器，所以比较让人不习惯的就是没有锁定瞄准这项。除了在非攻击状态下按○固定住视点外，在射击时还可以更多地采用按住×后进行移动的方法，靠固定住视点然后左右移动来调整射击的方向以及精确度。另外关于视角旋转的问题，如果玩家不适应默认的自由调整视角的话，可以在“Options”中将摄像机镜头“Auto Follow”关闭（Disabled），这样视角再也不会随着角色移动而随意乱转了。



游戏系统

看过上面的剧情介绍可不要抱怨说这个游戏太没内涵了，毕竟本作只是一款爽快的射击游戏，重复的杀怪也只是为了使自己更强，爽一爽就足够了。在正式开始游戏前，我们首先需要创建新角色，也就是选择一个职业。经过笔者的逐一比较，“性价比”最高的职业是“海豹（Seal）”，原因就是“海豹”在5种职业中惟一不用担心弹药数量的职业。初期镭射枪的威力虽然比较小，但凭借较快的射速也能达到很好的效果。当然你也可以选用其他职业，毁灭者（Demolitions Expert）和狙击手（Sharpshooter）也是伤害输出比较高的职业，推荐使用。另外坦克（Tank）这个主要依靠格斗的职业，因为近战打法在本作中比较鸡肋的缘故，所以不做推荐。

职业简介

1 毁灭者（Demolitions Expert）
特点：能够熟练使用炸药的职业，默认武器为榴弹发射器。

2 萤火虫（Firebug）
特点：能够熟练操纵火的职业，默认武器为火焰喷射器。

3 海豹（Seal）
特点：生存专家，默认武器为镭射枪。

4 坦克（Tank）
特点：致命的近战格斗家，默认武器为近战斧刃。

5 狙击手（Sharpshooter）
特点：射击专家，默认武器是高斯来复枪。

角色素质参数

进入游戏后，按下SELECT可以进入参数界面，这是本作需要经常进出的重要界面。在第一页(Aileen Harding Statistics)可以看到角色当前的各项参数，来给大家介绍下这些参数的意义。



角色素质项目	直接受其影响的项目
力量（Strength）	最大负重力（Weight Max） 格斗加成（Melee Bonus）
敏捷（Dexterity）	格斗级别（Melee rate） 移动速度（Movement Speed）
精确度（Accuracy）	暴击率（Crit.Chance） 暴击伤害倍率（Crit.Multiplier）
耐久力（Endurance）	最大生命值（Health Max） 火抗性（fire resist） 电抗性（elec resist） 毒抗性（infect resist） 辐射抗性（rad resist）
综合（Misc）	升级所需经验（Xp Needed） 最大能量（Energy Max） 自动恢复能量等级（Rechange） 能量盾（Shield） 减少伤害（Damage Reduction） 总攻击输出（Total Damage）

技能

第二页(Proficiencies)显示的是玩家所选职业的所有技能以及等级，技能等级最高为5级。虽然所有技能的作用都是一目了然，但技能升级顺序还是和传统A·RPG一样，也就是必须升级某种特定的技能或者达到某个等级才能学会更为高深的技能。技能大致分为武器掌握技能点数和提升自身抗性两个类型，这里就不一一赘述了。



任务介绍



第三页是任务的文字简介，懂英文的朋友可以在这里查看任务的计划，达到知己知彼，百战不殆的效果。如果不懂也没关系，毕竟本作不是解谜游戏，你只要按照地图上的目标所在地前进就不会出错了。

装甲

在装甲（Armor）界面中可以查看角色目前的作战装备，主角全身一共能装备5件装甲，分别是头、胸、腰、腕和腿。按×是装备或卸除，按□是丢弃装备。"Value"在这里表示价值，"Qty"是数量，"RP"代表金钱（人品？－－）。天平标志代表的是物品重量，玩家在捡取道具时要考虑负重的问题。等级越高的装备，附带的效果就越好越多。这些都可以通过装备的颜色来进行初步筛选，具体特征见下表。

装甲颜色	特征
白色	没有任何附加属性
绿色	套装装备
蓝色	具有一项附加属性
暗金色	具有两项附加属性
金黄色	具有三项附加属性



种类丰富的武器是本作的特色和卖点，类型上大致可以分为5 种，包括炸裂系(Explosive)、射击系（Projectile)、火焰系(Flame)、能量系(Energy)和格斗系(Melee)。每个系的武器都各自拥有4个等级(Lv1、Lv2、Lv3和Lv5)。除去近战武器，不同等级的武器消耗弹药(Value)的数量也不同，1级消耗弹药数为1，2级消耗弹药数为2，3级消耗弹药数为4，5级消耗弹药数为8。





射击系（Projectile)	
等级	效果与威力
Lv1	高斯来福枪，可连续射击，伤害较小。
Lv2	大威力霰弹枪，伤害输出高，缺点是射速较低。
Lv3	高速机枪，连射度极高，缺点是弹药消耗速度太快。
Lv5	致命纳米蜂团，具有自动追踪特性，能够持续攻击，直至引爆目标。

炸裂系（Explosive)	
等级	效果与威力
Lv1	普通榴弹枪，命中敌人后爆炸，缺点是命中率不高。
Lv2	地雷枪，怪物触碰后引起爆炸，具有击倒特性。(部分BOSS除外)
Lv3	追踪导弹发射器，射速优良，具有自动追踪的特性，是对付BOSS的利器。
Lv5	能量撕裂者，射出的黑洞能给予其运行路线上的所有目标以电伤害。命中目标后产生的爆炸威力不俗。

火焰系（Flame)	
等级	效果与威力
Lv1	普通火焰喷射器，威力一般。
Lv2	火球发射枪，射速与威力优良。
Lv3	火球发射枪进化版，在命中目标后会分裂成3个小火球。
Lv5	地狱火，大火球落地后直接产生3个巨大火柱，威力惊人。

能量系（Energy)	
等级	效果与威力
Lv1	普通镭射枪，射速快但威力较小。
Lv2	能量光波枪，碰到目标后会引起大爆炸，威力较高。
Lv3	能量反弹枪，遇到障碍物具有多次反弹的效果，威力不俗。
Lv5	散射激光枪，4发红色激光束呈扇形射击，具有散射效果。



道具和商店

在道具栏里（Mise.Items）中可以加装各种能提升自身能力和属性的零件、查看各种弹药、回复道具的余量以及替机器甲虫（SCARAB）加装各种附加部件。在商店(SCARAB)内则可以买到各种商品，包括有武器、盔甲、弹药和回复道具，要注意的是，这里的商品不是无限量供应的，卖完就没有了。



文 宇轩 美编 紫枫





《大金刚 丛林攀爬者》也就是GBA《摇摆大金刚》的续作。它的灵感来自于现实中的攀岩运动，你只需要依靠简单的几个按键，即可享受到在空中自由跳跃、攀爬的快感。怎么样，是不是很有趣呢？让我们一起来享受这款另类的动作游戏吧。

NDS **大金刚 丛林攀爬者**
ドンキーコング ジャングルクライマー
◆Nintendo◆ACT◆2007年8月9日◆日版
◆1～4人◆512Mb◆4800日元◆无对应周边





和《耀西岛》、《新超级马里奥》等任天堂经典动作游戏的选择一样，《丛林攀爬者》也几乎抛弃了NDS的触摸屏，而是延续了前作简单的按键操作方式。游戏中，你只需要使用“L”、“R”和“A”三个按键即可完成大部分动作，不过可别这样就以为游戏容易对付，三个按键都能玩得手忙脚乱，不亦乐乎，这就是“摇摆”的魅力。

丛林学院 第一讲



唉，现在的年轻人啊，什么都不懂。这世界上只有一种稀罕的玩意儿，那就叫做经验。好歹我年轻的时候也在这片茂密的丛林里闯荡了多年，想要冒险啊，先听听我金刚爷爷的意见吧。

左右移动

玩家只有在陆地上的时候才能自由地左右移动，按L键是向左移动，按R键是向右移动，当然，你也可以用十字键的左右方向来代替。

地面跳跃

在陆地上的时候同时按下“L”和“R”键就能进行普通的跳跃，按“A”键还能进行冲撞跳跃。

抓取

在空中状态下，“L”和“R”键分别对应大金刚左右双手的抓取动作。按下即可牢牢抓住空中那些可以攀爬的圆点。

回转

大部分时候，玩家都处于“上不着天，下不着地”的攀爬状态。使用“L”和“R”抓住圆形的攀爬点之后，大金刚就会做出回转的动作，只抓住左手，大金刚会向逆时针方向旋转，只抓住右手，旋转的方向就变为顺时针，双手同时抓住攀爬点，则是固定当前方向不动。

回转跳跃

当处于回转或固定不动的状态下，松开“L”和“R”键，大金刚就会以极其“飘逸”的姿势向当前瞄准的方向进行跳跃，这时候应当立刻寻找下一个攀爬点，并抓取。以上三个动作就是游戏主要的前进方式。

冲撞

本作无论是在地面还是在空中旋转的时候，只要按下“A”键就能使出冲撞跳跃动作，比起前作需要通过蓄力才能发动的设定来说，更加体贴与方便了。冲撞跳跃比一般的跳跃的距离更加远，并带有一定的攻击能力。不但可以破坏一些木桶之类的物品，还可以消灭一些烦人的杂兵。当然，无论大金刚的“皮”有多么厚，那些带刺的敌人也是无法通过冲撞攻击来消灭的。

投掷



既然硬拼不过那些黄蜂、刺儿球，那就只好使出绝招了。谁说兵器榜排行第一的是“折凳”，要我说，这“石子儿”满大街都是，法律上又不算是凶器，一砸还准把人砸蒙了，这才真叫杀人灭口，居家旅行的必备武器呢。只要你发现攀爬点边上有这样的石头，先用单手抓住了，再顺势松开，只要角度正好，即可搞定那些带刺的敌人，不过想用得顺手，还得多加练习。

丛林学院 第二讲

这俗话说得好，没有一个人的英雄。既然是猴子，我们也别奢求什么“美女配英雄”了，有“迪迪”作伴，大金刚冒险的路上也不会寂寞。本作中可以通过破坏写有“DK”的木桶救出迪迪金刚，和你一起冒险。它一共有三种用处：第一种是在冲撞跳跃的时候再次按A能把迪迪投掷出去，获取更远处的道具或是攻击更远的敌人。第二种是一旦你将其丢到了平台之上，它就会和大金刚做出一样的左右移动动作与跳跃动作，就像是在照镜子一样，许多解密都要用到这个能力。第三种嘛，当然是保命了，在双人状态下即使受到敌人的攻击也仅仅会失去迪迪而已，不会直接导致Game Over。

还有一些道具也是需要在双人状态下才可以使用，一共有三个。

羽毛	可以获得短暂的浮空时间，按“L”和“R”可以分别煽动左右两根羽毛用于前进，被羽毛碰到的敌人也会立刻被吹飞。
锤子	迪迪会不停地挥舞手上的锤子，近身的敌人以及物品都将被破坏。
喷火器	让迪迪吐出高温火焰，可以融化冰雪或是可点燃物品。

丛林学院 第三讲

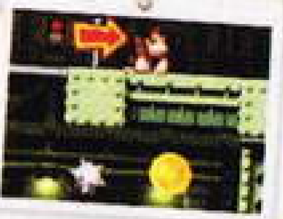
本作的收集要素明显地比前作要多出许多，想要将它们全部收集齐可不是一件容易的事情。





香蕉

分为1个、5个和10个三种类型，每收集100个香蕉即可奖励1条生命。



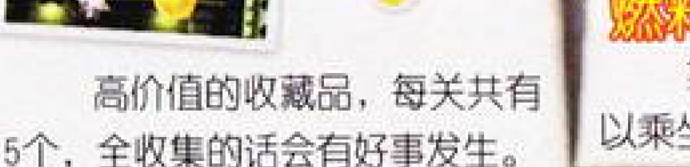


香蕉硬币

高价值的收藏品，每关共有5个，全收集的话会有好事发生。

燃料

集齐一定数量之后就可以乘坐“大金刚飞行器”。







DK金币

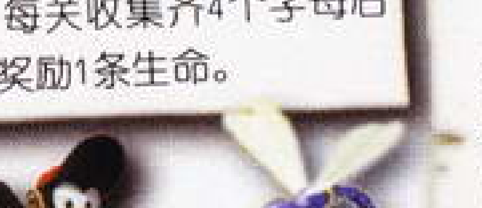
如果全部收集齐的话就会追加隐藏要素哦。



KONG



每关收集齐4个字母后就能奖励1条生命。



宝石

同样分为1点、5点和10点三种类型，收集齐100点宝石后在屏幕的右下角会多出一个星星符号，触摸即可进入无敌模式，大金刚会一直向指定方向飞行。

丛林学院 第四讲



游戏中新增加了一个小游戏模式，最初可玩的小游戏只有三个，随着流程的推进，小游戏数量也会增加。每个小游戏都分为Lv.1、Lv2、Lv3与∞四种难度，其中无限难度的规则与之前的难度都不太一样，可以说是同一种游戏的新玩法也不为过。在“攀爬者”这样的小游戏中，还会像《马里奥赛车》一样记录下你的最好成绩，制作成影子分身，让你更直观地进行自我挑战。

文 软饼干
美编 咕噜

光环收录

PSP 极魔界村 改
极魔界村 改
◆Capcom◆ACT◆2007年8月2日◆日版
◆1人◆2980日元◆无对应周边

GOKUMAKAIMURA 极魔界村 改

纯粹闯关型《极魔界村》现世，一切烦琐的要素统统破除！

去年8月3日推出的《极魔界村》想必已经给动作玩家们好好上了一课了，虽然“《魔界村》系列”的超高难度让众多玩家吃尽了苦头，但还是有玩家抱着“明知山有虎，偏向虎山行”的必死心态，操纵着先天性手脚关节僵化的骑士——亚瑟，再次上演英雄救美的好戏。作为《极魔界村》进化版的《极魔界村 改》到底有什么新变化呢？就逐个来看一下吧。

游戏系统

改 关于新BOSS

各位玩家可能最关心这个问题了，新的BOSS确实没有，本作在改为了纯粹的闯关类型以后，其游戏内容还是和原来的一模一样，暗黑大魔王、终极暗黑大魔王以及魔女都直接会在正常流程模式中出现。如果问有没有新敌人登场，答案是有。这名新增敌人便是白色翼魔，在2–1的岚の寨中就能遭遇到这个家伙，不过这家伙的出现条件尚不明确，到底是需要满足特定条件还是随机出现，就得靠玩家自己去发掘啦。



▲白色翼魔出现，看样子就是个惹不起的家伙，实力绝对在普通红色翼魔之上。

改2 游戏难度全面提升

在游戏的标题画面内可以看到本作包括有《极魔界村》和《极魔界村 改》两部作品，《极魔界村》我们就不用多说了，大家去年就已经玩过了，现在来重点关注下《极魔界村 改》的内容。《极魔界村 改》中同样拥有3个难度模式，分别是TYPE A、TYPE B和TYPE C，玩家可以从游戏起始命数和续关数来判断难度，由此可见TYPE C是最适合初学者的。但各位也不要太得意了，《极魔界村 改》的TYPE C难度与《极魔界村》的初学者难度相比，还是要难很多的，单从关卡2-1的岚の寨中就能看出，前者加入了恶劣的天气因素，比如暴风雨和龙卷风，后者就没有这些要素。可以说《极魔界村 改》的TYPE C的难度相当于《极魔界村》中原始模式的难度。

模式	内容
TYPE A	3条命，续关3回
TYPE B	6条命，续关6回
TYPE C	7条命，续关7回，适合初学者



改3 彻底摈弃收集系统

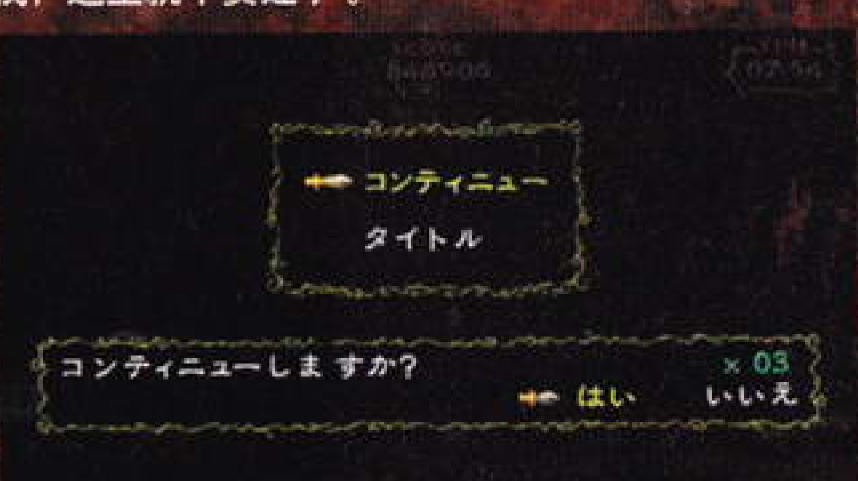
《极魔界村 改》相比前作变动最大的部分，便是抛弃了所有的收集要素，进而改成了随机捡取的方式，武器、盔甲和魔法等都必须通过打破坛坛罐罐或是杀死怪物后获得。这个新变化可以说是有利有弊的，举个例子来说，如果玩家想依靠“石化の魔力”去打碎墓碑，但当前身上却装备着“火炎の魔力”，那就对不起了，除非你能在附近找到“石化の魔力”，不然就只能硬着头皮继续前进。特定地点出现的武器、盔甲和魔法的种类是固定不变的，而通过杀怪出现的道具种类就比较随机，非常考验玩家的运气。当获得比较实用的魔法或盔甲时就不要轻易换掉。笔者认为比较实用的魔法和盔甲是“石化の魔力”和“堕天使の铠”，前者主要用来打开墓碑，后者可以自由飞往任何地方。新变化使得“ワープスピア”菜单也不复存在了，△、L和R键也成为了无用的按键，玩家再也不能像以往那样打开菜单随意选择想用的魔法了。

改4 亚瑟能力的调整

1.亚瑟在游戏初期便拥有了二段跳的能力。
2.亚瑟失去了快跑能力，连续按两下←或→的快速奔跑被取消。
3.所有盔甲一碰即碎，即盔甲失去了耐久度的设定，玩家只能通过盔甲来保护自己一次。
4.亚瑟可以在没有魔力限制的情况下随意释放魔法，魔法直接通过按键蓄力来轻松使出。随时随地都能使用魔法大大提高了游戏流畅度，从某种意义上来说，这也是相比前作惟一降低难度的地方。灵活运用各强力魔法来对付各个魔界门处的BOSS是玩家需要熟练掌握的部分。

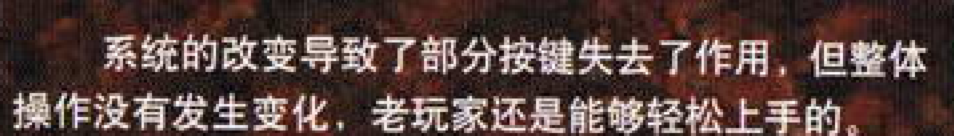
改5 取消金戒指收集 直捣黄龙

大家都知道金戒指在前作《极魔界村》中的重要性，一周目内如果没有收集齐22枚金戒指的话，就无法进入大魔王の部屋，无法与魔王进行战斗。在二周目内如果不能收集齐剩下的11枚金戒指就无法见到暗黑大魔王的最终形态。由于这些金戒指藏在非常隐蔽的地方，使得绝大多数玩家都无缘见暗黑大魔王一面。现在这些限制全部取消了，金戒指的重要性大大降低，其作用被改成了每获得3个金戒指能获得续关一次的机会。所有金戒指的位置与《极魔界村》中的金戒指位置一样，玩家可以参考以前的攻略来寻找，这里就不赘述了。



改6 死后不能原地复活 玩家的噩梦

每个关卡内拥有一个固定记录点（Check Point），这个记录点可不是让你记录的地方，而是让玩家死亡后从该处复活。这个设定看起来似乎没什么问题，但当你被无数次折磨后被送回记录点时，就会有彻底放弃的想法了。设想一下，好不容易见到了BOSS一面，却被它一下给打了回去，绝对有让人摔机的冲动。另外，关卡中的某些陷阱位置经过调整，《极魔界村》中本来就很阴险的地方经过修改后，其苛刻阴险程度又大幅度提高。魔女的部屋和隐藏房间内存放着各色武器、盔甲和魔法，走过路过的话还是别忘了进去看看。



游戏操作

系统的改变导致了部分按键失去了作用，但整体操作没有发生变化，老玩家还是能够轻松上手的。

十字键／滑杆	控制亚瑟移动
↓	使用盾牌进行防御
□	物理攻击，按住为魔法蓄力攻击
○	按住为魔法蓄力攻击
×	角色跳跃
×、×	二段跳
START	暂停
SELECT	开启系统菜单

亚瑟的装备

亚瑟大叔的装备还是与《极魔界村》一样，没有发生什么变化，武器和盔甲的种类既没有增加也没有减少。这里简单介绍下各个物品的性能和作用，给玩家做个参考吧。

武器

不同的武器针对不同的敌人会有不同的效果，使用对敌人有特效的武器才是顺利过关的保障。如果感觉手中的武器不是太顺，就要第一时间换掉。武器的获得是随机的，游戏初期的关卡内出现的武器比较初级，等到了后期关卡，高级武器的出现频率就比较高了。



短剑

轨道	直线
连射	快速
威力	1

评价：攻击力小但攻击频率高，适用于对付敏捷型的小型敌人。

标枪

轨道	直线
连射	普通
威力	1

评价：攻击力和攻击频率一般，但是攻击距离远，具有贯穿整个屏幕的能力。

炸弹

轨道	抛物线
连射	普通
威力	1

特殊效果：落地后可以形成爆炸冲击波，对怕火的怪物有奇效。

评价：性质类似于火焰瓶，往头顶上扔就能进行全方位防御。

电击鞭

轨道	直线
连射	慢
威力	3

特殊效果：具有贯穿效果，可以钩取远处的道具。

评价：鞭子的属性加强版，获得机会不多。由于威力巨大，推荐用来对付BOSS。

火焰瓶

轨道	抛物线
连射	普通
威力	1

特殊效果：落地后可以形成火墙，对怕火的怪物有奇效。

攻击力不俗，但攻击距离和路线比较难控制，只适合攻击近处的怪物。另外如果往头顶上扔就可以在自己脚下形成全方位防御的火墙。

鞭子

轨道	直线
连射	普通
威力	2

特殊效果：可以钩取远处的道具。

评价：威力不俗，具有穿透性，但有距离限制。

电击弩

轨道	直线
连射	慢
威力	2

评价：强大的远距离武器，威力惊人，具有穿透性。

火弩

轨道	直线
连射	快速
威力	1

特殊效果：对怕火的怪物有奇效。

评价：射击速度快，威力较小而且不能穿透。

霰弹弩

轨道	直线
连射	慢
威力	1

特殊效果：三方向同时发射。（威力提升时增加霰弹数量）

评价：同时发射3发弓箭，如果获得双重POWUP能力后能够发挥出强大的威力。

追踪飞镖

轨道	追尾
连射	慢
威力	1

特殊效果：对植物系敌人有奇效。

评价：一次两发，攻击速度慢，必须全部命中敌人后才会出现下次攻击，不适合对付翼魔等会闪躲的怪物。

回旋镰刀

轨道	直线
连射	普通
威力	1

特殊效果：可以钩取远处的道具。

评价：具有来回旋转的特性，游戏初期不错的武器。

大标枪

轨道	直线
连射	慢
威力	2

特殊效果：具有贯穿效果。

评价：标枪的强化版，威力提高，攻击频率依然很慢。



铠甲

取消了盔甲耐久度确实是一个噩梦，不管亚瑟穿什么牌子的盔甲，在受到攻击后立即会损坏，说白了就是1条命只能挨敌人两下。盔甲在本作中的作用是提升魔法威力和自身素质，如果配合"パワーアップの魔力"的话，那效果就大大地体现出来了。在所有这些盔甲中，"堕天使の铠"非常稀有，造型也比较华丽，背后的翅膀使亚瑟获得无限飞翔的能力。不过飞行速度太慢了，如果碰到非常敏捷的怪物，也是很麻烦的。"魔の铠 正"性能虽然没得说，但会导致亚瑟大叔动作过于敏捷灵活，有时候反而会制造出小麻烦。"魔の铠 负"是最垃圾的盔甲，一点正面作用都没有，情愿赤膊也不要穿它。

骑士の铠	默认的盔甲
勇者の铠	魔法威力提升
霸王の铠	魔法威力提升
魔の铠 正	魔法威力提升，移动速度提升
魔の铠 负	无法使用魔法，移动速度下降
暗黑の铠	无法使用魔法，移动速度提升，攻击力提升
堕天使の铠	魔法威力提升，具有飞行能力



盾牌

在本作中盾牌的效果也被削弱了，除了"飞龙の盾"还比较实用外，其余的盾牌都比较鸡肋。建议拿到"飞龙の盾"就不要换其他盾牌了。

ひび割れた盾
效果：可以抵挡一次攻击。

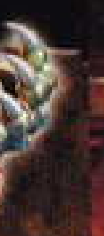
骑士の盾
效果：可以抵挡四次攻击。

霸王の盾
效果：可以抵挡十次攻击。

魔人の盾
效果：可防御次数为随机。

飞龙の盾
效果：可以抵挡四次攻击。具有短时间飞行的能力，并且在飞行过程中可进行攻击。

无限の盾
效果：可以无限次抵挡攻击。



魔力

在本作中亚瑟依旧能熟练使用10种魔法，除了"波动の魔力"需要打败隐藏BOSS"魔女"后获得并在二周目中随机出现，其余的魔法都会在各个场景中随机出现，某些强力魔法可不要轻易放过哦。

爆发の魔力	
威力	2
效果：以自身为中心，向四周爆发出火焰的魔法。爆发范围和威力随着魔力等级上升而提高。	

火炎の魔力	
威力	1
效果：向前方喷射火焰的魔法。火焰的数量和威力随着魔力等级上升而提高。	

无敌の魔力	
威力	1
效果：自身周围产生数个防御圆环，当与敌人接触或受到攻击时，防御圆环便会消失1个。防御圆环的耐久力和数量随着魔力等级上升而提高。	

时の魔力	
威力	无
效果：减缓除自身以外所有敌人的动作。随着魔力等级上升，甚至可以使敌人停止不动。	



封印解除の魔力	
威力	无
效果：可以解除关卡中的封印点，封印解除后可以发现新的通路。	

カマイタチの魔力	
威力	1
效果：自身周围刮起一阵旋风，具有空中飞行的能力。当与敌人接触时，可以对敌人造成伤害，但会立刻停止旋转。	



パワーアップの魔力	
威力	无
效果：提高武器的攻击力和攻击速度，接触敌人后便会解除此状态。	

发见の魔力	
威力	无
效果：使用该魔法后可以探测出屏幕内的隐藏宝箱位置，只要接触到这些隐藏点，隐藏宝箱就会出现。	



石化の魔力	
威力	无
效果：向前方发射石化气流，可以将敌人石化（对BOSS无效），另外对已经处在石化状态的敌人再次使用石化魔法可以将敌人还原。此魔法最重要的用途就是可以打碎关卡中出现的所有石碑。	

波动の魔力	
威力	4
效果：向前方发射波动电流团，具有贯穿效果。攻击威力随着魔力等级上升而提高。	



特殊状态

游戏中经常能看见绿色的大锅。这些恶心的锅子其实是“魔女の大锅”，亚瑟如果不小心掉了进去就会随机变成特殊状态。另外如果碰到随机出现的小丑或鬼脸迷雾吐出的雾气也会变身为特殊状态。个人感觉在本作中小丑出现的频率提高了，如果看到闪红光或是听见特殊的声效，就说明小丑就要现身了。

骷髅

骷髅状态下还是能够进行攻击和跳跃，但跳跃后有一段硬直时间（散架了……），此状态下受到攻击立即毙命。

魁梧大妈

魔力	无法使用
盾	无法使用
多段跳跃	不能
移动速度	下降
道具	无法获得



蚱蜢

此状态下不能进攻，但跳跃能力大幅度提升。

迷你亚瑟

魔力	无法使用
多段跳跃	不能
攻击力	2/1
移动速度	下降
道具	无法获得



飞蛾

可以前往一些平时不能到达的地方，不具备攻击能力。

秃鸡

此状态下不能进攻，但移动速度和跳跃力提高了。

巨型亚瑟

魔力	无法使用
多段跳跃	不能
冲刺	不能
道具	无法获得

写在最后的话

《极魔界村 改》在发售当天只卖出了几百套，可以见得大多数玩家对本作还是敬而远之的，有句玩笑话很有意思，那就是“珍爱生命，远离《魔界村》”，玩游戏玩出一肚子气来对健康确实不太好，毕竟不是每个人都能承受住这样的折磨。制作小组只是把系统稍微修改一下后再次推向市场的做法确实不太厚道，也不聪明，毕竟没多什么新东西。老是以超高难度来做为卖点，时间长了谁都会腻烦的。



NDS 美妙世界

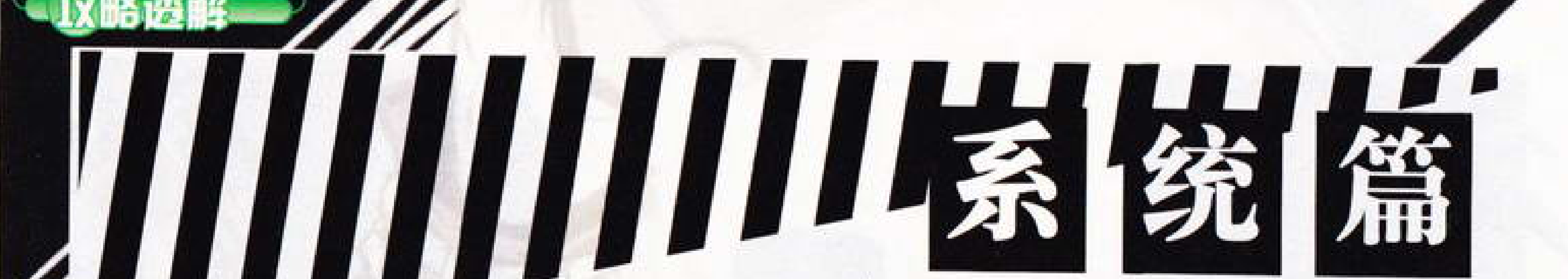
すばらしきこのせかい

◆Square Enix◆A・RPG◆2007年7月27日◆日版

◆1人◆1Gb◆5980日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

文 胧月 & 铭风　美编 咕噜

不愧是《王国之心》小组的作品，游戏的素质勿庸置疑，系统、剧情以及耐玩度都完全让人满意。游戏对触摸操作的应用相比很多对触摸生搬硬套的游戏而言显得极为成熟，给人以“非触控则不能玩”的印象。玩家也不必为双屏同时操作带来的异质感觉而太过担心。游戏的总体难度并不算高。点缀着大量时尚要素的本作实在是暑期不可不玩的优秀作品，废话不多说，让我们赶紧开始本次攻略之旅吧。



系统篇

超能力扫描

心灵解析

游戏开始后主角音操会获得扫描人们内心想法的能力，发动方法是点击触摸屏右下方的黑色徽章。下屏会被蓝色区域覆盖，同时街道上人们内心的想法会显示为对话框中的简要文字，点击后可详细查看。某些关键剧情处需要以此能力获得关键提示，以促使剧情进一步发展。

噪音发现

在进行超能力扫描时，屏幕中时常会出现红、黄等颜色的图案，这就是本作中的主要敌人——噪音，图案的大小与噪音的实力成正比。点击这些图案就可切换画面并与噪音战斗。当玩家获得名为“S：エンカウント·数字”的关键道具，就可以连续点击屏幕中的复数噪音图标进行连续战斗，最大连战数与当前“S：エンカウント·数字”中的数字相吻合，最大为16连战。进入连战后，噪音的强度会随着连战的出场次序而慢慢增加，同样徽章的掉落率也会提高。如果对自己的水平和角色的等级有充分自信，连战是赚取经验和刷徽章的首选方法。

超能力写入

使用超能力扫描玩家可以收集到一些关键性的语句，这些语句会被保存在角色的手机里。这时只要点击特定的目标NPC后，该NPC身上就会出现写入提示，选择好恰当的语句就能把该关键词刷入NPC的脑中。因为游戏中很多任务都需要NPC帮助完成才能让剧情顺利推进，因此依靠该系统给予NPC指导是游戏极为重要的一环。

噪音

Noise，本作中的主要敌人，大多呈现出动物的形态，极少部分保持着人形。噪音按颜色分类主要有以下5种：

分类	解说
红色噪音	普通杂兵
黄色噪音	与主线流程相关的噪音，必须打倒才能继续发展下去
绿色噪音	敌方固定为小猪，打倒后通常能获得不错的道具
蓝色噪音	中后期会出现的一些BOSS级噪音
黑色噪音	会主动攻击玩家的噪音，且比一般杂鱼要强出不少

杀猪心得

每关地图中隐藏的绿色小猪是游戏给予玩家的另类考验，敌人并不强大，但要在有限的时间内满足条件将小猪给干掉也不是件容易的事。其中条件的花样很多，如只能用指定徽章攻击，达到一定连击数和用攻击阻止小猪逃离等等。不过好在攻击输出方面对上屏的我方角色没有任何限制，同时杀猪这个行动在游戏后期也能够进行。所以一个普遍的杀猪方法就诞生了。

首先，杀猪的主角当然是上屏的角色了，其中连击快攻击高的首选角色就是比特了。装备了增加攻击力的装备后，大部分的猪在他的连击之下都活不过5秒。如果你等级比较低的话，可以装备两个具有“ヒイト：必+3”技能的装备，这样一开始放一个必杀，后面再随便攻击几下就行了。不过这个普遍杀猪法不适用两个类型的猪，一种是要求你按编号顺序干掉的，另一种是隐藏迷宫11F的蓝色猪，需要上下屏同时攻击才能造成伤害，主角要装备些无品牌的徽章来配合上屏进行攻击。





商店

涩谷商店林立，进入这些商店可购买包括CD、徽章在内的各种道具，需要说明的道具如下：

普通装备：共有六大类，每名角色最多可装备四种不同类的装备。不同的装备对角色勇气值（BRV）有一定要求，角色的勇气值需高于该要求才能装备。装备除了自身固有的对角色攻击、防御以及HP的加成外，还会附带特殊能力。但这些特殊能力初始无法开启，需要玩家在店内大量购物或查看商品后提升与店主的好感度。好感度到达一定程度后，装备的左下角会出现蓝色的字母A，表示该装备的特殊能力已经开启，这时购买才能体现出装备的最大价值。

QUEST道具：当玩家和该店店主的好感度提升到一定程度时，会出现标有“QUEST”字样的道具，无法直接用金钱购买。选定该道具后，点击下屏右下角的“QUEST”图标可查看要获得该道具需要哪些特殊物品。

食物：详见食物系统。

徽章

徽章是游戏中最为重要的一个元素。音操的各种超能力（包括战斗能力）都来自徽章，除了游戏初始的超能力扫描徽章是缺省道具（即自动拥有其能力，无需装备）外，要发挥其他徽章的能力都必须把徽章给音操装备上。按下START进入菜单画面后，选择“バッジ”可装备徽章，把徽章拖动到上方的圆圈内即可。这里的徽章分别存储在STOCK和MASTER两个目录下，STOCK中的徽章表示该徽章还有升级的余地，而存储在MASTER里的徽章表示该徽章以及练至满级或无法升级，包括换钱徽章、贵重品徽章、换取道具的特殊徽章。在徽章的装备栏上有“DECK”的单词，表示玩家可以编辑自己的惯用徽章组，总共可编辑4组，每组最多装备6个徽章，其中使用时操作相同的徽章不能编在同一个组中，以免操作混乱（其实很多发动方式类似的徽章在实战中一样会发生混乱的现象，当因两个以上的徽章因发动方式近似而导致系统不能辨别操作类别时，会选择发动较靠近左方的徽章）。

徽章的操作

在菜单中查看徽章时，每个徽章都会有详细的发动方法说明。大体操作如下：

日文名称	操作方式
タッチ	点击
スラッシュ	斩击（画线）
ドラッグ	缓慢拖拽
こすり	摩擦
圆を描く	画圆
マイク	向NDS的麦克风吹气
连打	连续用触控笔点击
プッシュ	按住
オート	自动

除了这些需要操作才能使用的徽章外，也有只要装备就会自动发动效果的徽章，跟装备品类似。

食物系统

进入菜单的“アイテム”选项后，把购买的食物拖拽到角色头像下的方格内即可。旁边的“FOOD”里的绿色格子表示要消化该食物需要经过多少次战斗，每战斗一次绿色格子会减少一格，同时也会有一个没有被占用的格子消失（显示为灰色），当绿色格子减到0时该食物消化完毕，角色可获得该食物消化后所带来的能力提升。当除灰色以外的格子数目少于食物所需的消化格时，角色则无法使用该食物。不过，只要经过24个小时或游戏里的时间经过一天，消化格又会再次最大化，因此可依靠调节NDS时钟的方法来让角色时刻保持空腹状态，这样就能最快速度地通过食物提升角色自身能力。



徽章的升级

徽章升级有三种方式：1.装备该徽章战斗；2.在装备该徽章的状态下关机，再次开机后可获得徽章的经验值（BP）；3.使用“すれ違い”和朋友通信。关机后再开机获得BP的规律以七天为一个周期，分别是：第一天144点，第二天72点，第三天36点，第四天18点，第五天～第七天各9点，因此如果玩家调整NDS的内置时钟就能轻松依靠关机来给徽章升级，每次拨快7天即可。此时如果再把时钟倒回正常时刻，之前获得的BP也不会被扣除，是非常好用的秘技。

徽章的组合

如何组合出一个好的徽章组？徽章显示出的最重要参数有五项，分别是攻击力（SPEC）、限制（LIMIT）、启动时间（BOOT）、冷却时间（REBOOT）。

攻击力：该徽章每产生一次判定时攻击力大小。
限制：徽章的限制条件，具体又分三种

a.次数限制。有次数限制的徽章在LIMIT栏会显示“使用回数XX回”的字样，表示当使用了这么多次后，徽章需要经过冷却才能再次使用。

b.时间限制。有些徽章产生的攻击是有持续效果的（如火焰），这时不可以用次数来计算，因此给予了时间限制。该类徽章的LIMIT栏会显示“使用时间XX秒”，表示该持续效果的徽章总计发动多少秒后需要经过冷却才能再次使用。

c.无限制。某些徽章只要装备上就会自动产生效果，如让回复道具的回复量上升等，这类徽章由于并不存在“发动”的概念，因此是没有什么限制的。

启动时间：从玩家输入指令后到该徽章产生效果所需要的准备时间，如果标示着“即时使用”，那么该徽章的发动时间为零，只要输入指令立刻产生判定。

冷却时间：当玩家对徽章的使用满足限制条件时，徽章会强制进入冷却状态，此时无法使用该徽章。必须经过一定的冷却时间后才能再度使用。

以上就是玩家在组合徽章组时需要考虑的参数，攻击力自然尽量选择大的不用多说了。其他则以“启动时间”和“冷却时间”最为重要，如果装备的所有徽章启动时间都很长，那么玩家在被敌人围攻时则根本无法有足够的启动时间来反击；而所有徽章的冷却时间如果都很长，又会导致所有徽章使用完进入冷却状态后没有后继攻击可用，依然会陷入被动挨打的局面。

徽章的属性

在查看徽章状态时，上屏的“PSY”字母右边会有三种图标来表示该徽章的攻击属性，形状分别是剑、风车和叉，不同的敌人对不同的攻击有各自的耐性。剑属性通常为近距离攻击，风车为远距离攻击，敌方噪音中有些会对这二者之一的属性产生抗性，当玩家看到自己使用近距离攻击无法给敌方造成可观伤害时，就要考虑使用远距离攻击了。此外，叉图案对应的无属性是无视敌方耐性的。

品牌排名

游戏中的涩谷分为多个区域，每个区域都有各自的品牌排名。能够进入此排名的品牌一共有四种，表示该四种品牌在该区域的受欢迎度。如果玩家装备了该区域排名前三的品牌，攻击力就会得到加成。其中装备第一名的徽章攻击力可得到2倍加成，第二名为1.5倍，第三名为1.2倍，但如果装备了排名最后的徽章，反而会受到攻击力折半的负面影响。每个区域的品牌并非一成不变，玩家装备徽章战斗会影响到该地区的排名，装备某个品牌的徽章在该地区战斗越多，该品牌在该区域的排名度就慢慢升高，最终成为该区域的最受欢迎品牌。因此玩家可不必太过在意这个排名，尽量装备顺手的徽章即可。

换钱徽章

标有数字的MASTER类徽章是专用的换钱道具，把它们拖拽到垃圾桶内即可变卖掉换成金钱。也有某些QUEST道具需要拿特定的小面值换钱徽章交换，这些1、5、10等小面值徽章即使卖掉也换不了多少钱，建议玩家留着备用换QUEST道具。换钱徽章的获得可通过固定战斗获得，也可通过打败地图中的杂鱼噪音随机掉落后获得。初期能够携带的金钱最多为99，999，在涩急ヘッズ1F用8个レアメタル可换到“しょみんの财布”（携带金钱最大值提升为999，999），进一步在涩谷デパート用3个“オリハルコン”和1个“S：チケット”可换到“セレブの财布”（携带金钱最大值提升为9，999，999）

提升徽章的掉落几率

徽章的掉落几率＝固有几率×（最高等级－当前等级＋1）×连战次数

这里需要解释的是“最高等级－当前等级”，按下START进入菜单后，可看到触摸屏下方的黄色滚动条，玩家可通过拨动滚动条上的游标来调整自己的等级。拿以上公式举例，假如某噪音掉落某徽章的固有几率为0.1%，而玩家的最高等级为90，把等级调整到41级，并在四连战时遇到该噪音，那么该噪音的掉落几率会飙升到0.1%×（90－41＋1）×4＝20%。另外要说明的是，本作中的角色等级只影响HP，和战斗能力无关，因此要刷一些不算很强的怪物时，玩家不妨把自己的等级尽量调低，并且多次连战。

BP奖励

战斗结束后系统会根据玩家表现给予S～E的评价，评价可影响到奖励BP的获得。评价的优秀与否受到连战数、战斗消耗时间、自身受到伤害值和特别奖励这4个要素影响。注意，EASY难度下除了连战计算奖励外，其它项目均不计算。

连战次数的奖励倍率

ROUND	1	2	3	4	N
倍率	1.0	1.1	1.2	1.3	1+(N−1) /10

战斗消耗时间和自身受到伤害值评价的奖励倍率

评价	S	A	B	C	D	E
倍率	1.5	1.3	1.2	1.1	1.0	0.8

特别奖励（特别奖励的倍率为：特别奖励的达成个数×0.1+1.0）

- 不使用自动战斗（全程控制上屏角色战斗）
- 无伤
- 只使用上屏角色战斗
- 只使用下屏角色战斗
- 10连击达成
- 30连击达成
- 50连击达成
- 100连击达成
- 200连击达成
- 500连击达成
- 1000连击达成
- 无徽章掉落
- 光球来回10次
- 光球来回30次

光球

不管是上屏角色还是下屏角色，在连续攻击一段时间后就能打出连击的终结技。终结技出现后，光球会从使出终结技的一方飘到另一名角色身上，这时音操的徽章威力倍率会渐渐提高。随着双方通过终结技不断传递光球，音操使用徽章的威力会不断叠加。要注意的是，光球产生后维持的时间很短，如果玩家不能操纵接收到光球的角色很快打出终结技，光球就会消失。



战斗解说

下屏 音操

游戏里的主战场，音操的操作分为移动和使用徽章。移动操作只要先把笔尖放到他身上后拖动即可，拖动速度较快时音操会发生冲刺，此时有一定无敌时间，可避开噪音的攻击。

上屏 四季、约舒亚、比特

共通操作：上屏的角色没有水平面上的移动，只要面对噪音所在的方向按下对应的方向键即可，方向键的判定只分左右两种，连续按键可形成连技。如果你惯用左手握笔，也可以用A、B、X、Y键代替十字键操作上屏角色。

四季战斗法

四季以自己缝制的布绒小猫为武器，除了固有的三套连技外。方向键上可操作四季跳起，在空中可用左右对敌人进行追打；下可回避敌人的攻击。此外，当背向的敌人偷袭过来时，只要立刻按下反方向就能对该敌人进行Counter攻击，Counter成功后会给予敌人较大伤害。

必杀技

四季的必杀技发动方式比较简单，并且威力较大，同时能回复我方HP，因此多利用必杀技战斗是四季的核心思想。当玩家启动连技后会面临上、中、下三个分支的选择，在不被敌人中断的情况下，不管选择哪个分支都能形成完整的连技。每套连技的终结技都连着一张ESP卡片，该卡片的图案分为圆圈、十字和水波三种，终结技形成后，也相当于玩家对上屏上方三张覆盖的卡片进行了猜测。只要按照从右到左的顺序猜对了上方覆盖的卡片，四季就能取得一枚必杀技星星，当该星积累到5颗时可发动一级必杀技，积累到10颗则可发动威力更高的二级必杀技。如果在同一场战斗中使用过了一次一级必杀技，那么想再次使用时就必须积累6颗星，依此类推。

四季





约舒亚战斗法

约舒亚的基本攻击方式是召唤各种障碍物从天而降，当后期学会漂浮能力后（方向键上）可在空中发动强力的光线攻击。在地面上，按方向键下可对敌人的攻击进行回避。和四季一样，约舒亚也拥有相同操作的Counter攻击。

数字卡片距离说明：
5↑：终结技对应数字大于5
5＝：终结技对应数字等于5
5↓：终结技对应数字小于5

必杀技

约舒亚的必杀技看上去和四季差不多，需要通过对终结技的选择来从右到左选出符合要求的数字，成功后获得必杀技星星。和四季不同的是，约舒亚的数字一旦选错就会跳过，没有反复尝试的机会。加上有些时候终结技的对应数字可能都不符合当前要求，会强制玩家放弃这一回合，因此约舒亚的必杀技发动没有四季来得那么有效。

必杀技

终结技形成后，扑克牌的花色会跑到上屏上方，同时中间会出现光标。再次形成终结技后，新取得的花色会安插到光标处。只要这些花色里有相同的两个并列在一起，且之后控制比特完成终结技为骷髅卡的连技后，上方罗列的花色就会全部消失，且其中相同花色的对数会置换为必杀技星星。

比
特

比特战斗法

比特拥有三个人中最高的攻击力，其余操作和四季基本相同。比特每套地面连技的终结技都连着两枚扑克牌的花色，而如果按上跳跃起来攻击，就能只获得一枚花色，根据必杀技的形成要求有条件地选择跳跃攻击吧。



获得ULTIMATE难度

一周目通关后到“涩急ヘッズ”换取“S: アルティメット”，需要的换取道具有ヒイロカネ×1、レアメタル×5、テクタイト×3。

使用通信无限购买稀有徽章

在两名玩家进行通信时，一方可无限制购买另一方的徽章或道具。利用这点可无限制地购买稀有徽章，但要注意像“ヒヒイロカネ”等无法卖掉的徽章是不能购买的。

如何同时装备六枚徽章

在正常的主线流程里，即便通关，音操也只能装备四枚徽章。我们知道能够装备的徽章数目越多，要纯等待的徽章冷却总时间就越短。将徽章数量增多到六枚的方法是在持有ヒヒイロカネ×1、レアメタル×4、テクタイト×1的情况下到104ビル购买“S：スロットプラス”。

隐藏影像

把80个隐秘报告完成后，看完通关画面会有少许隐藏影像。





快速跳过对话

通关一次后再次游戏，按住L或R键可让对话快速跳过。

游戏时间表示

在存档画面下同时按住L和R两个键，就可查看目前为止游戏的总时间。

最强BOSS 最高难度过关心得

所有徽章中，最难取得的莫过于214号徽章ブラックジュピター了（当然，有的人在游戏里可以买到，这就要恭喜一下了）。要取得这个徽章需要你在究级难度下将最强的隐藏BOSS干掉，而这对玩家来说可是一场力、体、技的综合考验。其他BOSS只要等级高，都没什么大的难度，而这个BOSS，满级情况下挨一下所受伤害是1800，而总的HP只有5500左右。是的，挨4下你就挂了，别说将BOSS干掉了。那么怎么办呢？

当然，最好的方法是同时控制上下屏的人来躲避+进攻，不过一般一个人的话都没有这样的精力。那我们就看，首先上屏的同伴也挨不了几下，而BOSS只会横向攻击，所以最适合的同伴莫过于约舒亚，只要按上下就能躲避BOSS的攻击了。那么进攻呢？

这里就推荐两种打法了。第一种给没有精力控制双屏作战的玩家。主角要装备的徽章是究级之门套装（222～226，通关后在“キャットストリート”的咖啡店可以买到222，通过战斗可不断升级。），装备后只要带有光球便会无敌。于是在战斗一开始便控制约舒亚起跳，打出光球后便可安心控制上屏来进行作战了。不过这招的缺点是攻击输出低且在光球消失后你还是要控制一下下屏。

当然你对于控制双屏作战很有信心的话就可以使用另一种方法。装备的徽章是地面突刺系（如1号、2号或215号，前者可以在商店里买到，215号是87号噪音的究级难度会掉）和冲撞系（如235号，最后一天可以获得），这两个系的徽章在战斗中能够形成连锁，先用215将BOSS顶起，然后冲撞，再顶起……不过你还得配些辅助徽章，比如和192号ロイヤル·クイーン（让徽章的损耗变小）。这样战斗中可很方便使用连续攻击灭掉BOSS，你要做的就是在战斗时控制上屏的约舒亚不受攻击就可以了。本人也推荐这个打法，因为当你有两个人分别控制上下屏的时候，这个方法就变得异常简单了。





四季篇

第1天 死神的游戏

★スクランブル交差点

◎点击触摸屏右下角的徽章进入扫描模式，再点击一次恢复普通状态。
◎第一次和蛙形噪音的遭遇战，按下SELECT进入战斗，由于现在还没有掌握战斗能力，因此固定需要逃跑。战斗中按下START键，选择“バトルから逃げる”逃出战斗。

剧情提要

涩谷嘈杂一如平日，“只是，我为什么会在这醒来？”音操摊开右手，看着那枚不知从何处而来的黑色徽章。闭上眼睛，脑中的“视野”突然扩展成一片蓝色，周围的人们都化作电波样的文字，以致音操认为自己看到了幻像。

“这些文字是什么，为什么会流入我的脑海？”音操再次看向手中的徽章，难道是因为它？抱着再试一次看看的心态，音操缓缓闭上眼睛。

果然可以看见那些文字，到底是什么？油盐酱醋鸡毛蒜皮的文字，正把这些人的思考内容呈现给音操。这枚徽章，竟能透视人的内心么？

哔哔，手机的铃声响起，是一条不知名的奇怪短信：“到达104，限定时间60分钟。无法完成的话，将被消灭——死神”。有够无聊，音操正打算将它当作垃圾短信处理掉时，却发现无论如何也消之不去。电流般的激痛沿着手臂窜过全身，掌中暗红的数字跳动着不祥，60分钟的倒计时已经开始了。

音操遭遇了三只怪物的袭击，可川流的人群似乎完全看不到怪物。为什么大家都没有发觉，这里是哪？音操无暇多想，逃跑是他当前惟一的选择。

死神的里侧

狩谷：休假刚结束后的工作最叫人懒洋洋地提不起兴趣了。
八代：游戏第一天的参加者最多，这是赚取点数的最佳机会。我要把前一个月损失的部分都补回来。
狩谷：好好，努力一星期吧。对了，我们也来一场游戏吧，今天的任务里看谁能狩猎更多的参加者。
八代：啊哈哈，这个游戏完全倒向我这边啊，因为我会把所有的参加者全部抹消。

★忠犬ハチ公像前

◎二连战，对手分别是一只青蛙和两只青蛙。这战给玩家练习最基本的徽章使用方法，用触控笔在下屏的任意区域左右连续划动，该区域就会产生火焰。
◎剧情对话完毕后向左移动“到スクランブル交差点”。

剧情提要

逃到忠犬像前，几只青蛙依然紧追不舍。但这次的情况和之前十字路口有所不同，不少路人也遭到袭击，被袭击的人转瞬消失。“这里是哪，到底怎么了？这样下去，我也会被它们干掉。”完全不清楚状况的音操甚至惊恐自己会不会就此死去。

一名衣着时尚的少女脆声叫住音操“快和我契约，这样就能战胜‘噪音’了！”

淡蓝色的光幕过后，少女又把一枚橘红色徽章交给音操，让他使用这个战斗。使用火焰的能力打倒这三个所谓“噪音”的怪物后，少女对音操的超能力大加赞赏，并说只要契约后，就不会再受到噪音的袭击。

经由这个名为美咲四季的少女解释，自己已经被卷入到为期七天的死神游戏里，但音操无心再去理会她之后的喋喋不休，当前他只想知道一件事，为什么自己会在涩谷，返回刚才的十字路口应该能找到答案。

★スクランブル交差点

◎剧情对话后向上方可到达104

剧情提要

音操不满四季的如影随形，四季说他们已经被封闭在涩谷里，两个人必须同时行动，否则将因无法打倒噪音而生存不到最后。不了解游戏重要性的音操对此不以为然，四季进一步解释，持有黑色徽章的人就是游戏的参加者。参加者如果不通过战斗赢得游戏，就会像之前忠犬像前的那些路人一样被抹消。现在离第一天任务结束只剩下20分钟，必须尽快赶到104。

★104ビル前

◎和噪音的三连战，此时四季正式加入战斗，以十字键操作（惯用左手的玩家也可使用A、B、X、Y四个功能键，作用对应十字键四个方向）。

剧情提要

到达104后，音操手中的倒计时消失了，这表示今天的任务已经顺利完成。但事情并没有这么简单，下位死神八代卯月召唤出更为强大的噪音。尽管打倒了它们，可音操也终于确信这场游戏并不是玩笑。

第2天 请不要杀死我

★涩谷驿ガード下

◎剧情对话完毕后向左行，会遇到障壁。
◎点击触摸屏下方的徽章进入扫描模式，会发生剧情对话。

剧情提要

再次恢复意识，已身处涩谷车站的地下。但音操并不明白自己是如何走到这里的，从昨天任务结束后直至刚才，之间发生的事情没有任何记忆。

四季的手机上显示出今天的任务：“将雕像从诅咒中解放出来，限定时间60分钟。如果失败就会被消灭——死神”。手中再度出现倒计时，如果该时间变为0的时候任务还没有完成，音操和四季就会被抹消。音操对四季依然冷冷淡淡，在他看来，这个女人或许跟空气差不多。四季说雕像应该是指忠犬像，要立刻赶往。本来向右就能走出这里，却被无形的墙壁阻拦住去路，这时音操又发现了昨天在十字路口的那个红色外套的男子，使用心灵扫描后竟无法看到他的思维——要么徽章损坏，要么这个男子是个特殊角色。

男子走过来告诉他们，要想离开这个地方，就得先把该区域的噪音全部消灭。打败噪音后，红衣男子说噪音同时存在于两个空间，要打倒噪音必须让两个人分别在不同的空间作战。



★西口バスターミナル

◎剧情对话后，手机的菜单功能开启。玩家此后可进行徽章编辑、存档等必要操作。
◎向西北方沿着大路走会遇到方才的红衣男子，对话后走到右上角的人面雕像前，点击路人头上的省略号对话。扫描后会发现缠绕着的两个黄色噪音，击败它们。
◎由西北方向到达“忠犬ハチ公像前”。

剧情提要

在这里遇到一个穿着球衫的运动系少年彼特，他因为无法扫描音操的内心而认定音操也是死神的同伙。随行的少女莱姆赶紧说明音操和自己一样也是游戏参加者，参加者彼此是无法透视对方心灵的。误会解除后彼特向四季道歉，并告知他们一些有用的情报。死神游戏为时七天，每天都会有一个关键任务，该任务并不要求每对游戏搭档都去完成，只要参加者里有一对可完成任务，那么所有的参加者都能获得任务成功的判定。正在四季和彼特准备约好四人协力完成任务时，音操表示了对彼特的不信任。既然死神和游戏参加者都不能被心灵扫描，那并没有证据证明彼特就不是死神。生气的彼特丢下两人后离去。

★忠犬ハチ公像前

◎扫描后未发现有噪音缠付雕像。
◎走近雕像，点击感叹号，会出现三个选项，分别选择一遍。
◎由左上到达“西口バスターミナル”。

剧情提要

在忠犬像前扫描后并未发现噪音，正在犹豫任务中的雕像到底是不是忠犬时，四季发现雕像有些不对劲，具体来说就是“没有以前可爱了”。关于该雕像有一个风俗，就是人们如果抚摩雕像的特定地方会获得祝福，但如果抚摩的地方不对，反而会遭到诅咒。要解开任务的关键，依然要搜集情报。



★西口バスターミナル

◎走到右上角人面雕像前，使用扫描后可看到心灵文字“ハチ公”，点击该文字。
◎由左上到达“忠犬ハチ公像前”。

剧情提要

这个雕像发烧友还在对人面雕像喃喃自语，说着忠犬雕像最近似乎不开心云云，还打算安抚一下忠犬的心灵。看上去荒诞不经的话却给予四季启发，不妨去抚摩一下忠犬雕像的心脏部位，或许能有收获。

★忠犬ハチ公像前

◎调查忠犬雕像，选择第一选项，接着用触控笔摩擦雕像的全身，进入强制战斗。
◎八代卯月出现，进入BOSS战。

剧情提要

将忠犬像缠付的噪音消灭后，死神八代卯月登场。在击败她召唤出的噪音后，八代向音操提出一个“小游戏”：只要能完成八代提出的这个任务，音操就能从死神游戏中得到解放；反之，就会被立刻消灭。而这个任务的内容就是——1分钟内杀死四季。在音操两难之际，八代进一步说四季其实是死神组织派到音操身边的间谍。联想到四季之前总是神秘地使用着手机，八代的声音又蛊惑着自己的心灵：“到底谁的生命更为重要？”音操缓缓地向四季伸出了右手……

就在四季将被音操杀死时，名叫羽狛的中年男子出现并制止了八代的荒唐行为。首先，“杀死同伴”这个任务是不允许出现的；其次，每天只限一个任务，且该任务必须由GM（Game Master）决定。八代辩解说自己并非给音操下达任务，而只是单纯的玩耍罢了，但被羽狛拆穿后她也没有了兴致，转身离开。羽狛表明自己是游戏的监视者，就是为了防止游戏中出现像八代的这种荒唐行事。继而他又训斥了凡事都自我中心的音操，强调要赢得这场游戏就必须给予同伴充分的信赖，因此必须要让对方更加了解自己。音操说比起四季，他更想了解自己，除了名字、关于自己的事情他什么都记不得了。

继而，羽狛又告诉音操和四季一些重要事情。

一、死神游戏是每天1个任务，总共持续7天的生存游戏。游戏参加者除了他们外还有其他人，所有的参加者中只要有一个人能完成任务，所有的参加者都能获救。

二、死神负责游戏的运营，并且也是给参加者出题的考官。死神分为辅助部队和战斗部队，辅助部队会给予参加者提示，如之前的红衣男子；而战斗部队则对参加者展开袭击，如八代卯月。战斗部队的

死神通过召唤噪音来消灭参加者以赚取点数，如果不赚取点数这些死神自身也会被抹消。

三、现在音操和四季所处的“涩谷”并非现实世界的涩谷RG（Real Ground），而是涩谷的里世界UG（Under Ground），这是死神游戏存在的特殊空间。RG和UG从地理上来说是重合的，参加者肉眼看到的涩谷是RG，而统治UG的是“调停者”。

四、现实世界的人们无法看到UG的动向，能够看到音操和四季的只有三种人：游戏参加者、死神和监视者。

五、身处UG的人参加死神游戏的目的都是一样的，完成死神游戏就能从UG返回RG。但作为游戏的“报名费”，参加者必须先付出自己最重要的东西。如果不能够赢得游戏，不但“报名费”会被没收，参加者自身也会被抹消。



第3天 能够信赖的人

★ライヴステージ

◎向左走遇到四季。
◎向下走找到出口，来到A－EAST。

剧情提要

再次是记忆的空白期，音操苏醒时，自己已置身于某建筑的内部，周围一片黑暗。音操打算使用火焰徽章照明，却发现无法使用，于是决定摸索出出口。黑暗中另外一个人的脚步声笃笃作响，竟是四季！在一番昨日的回忆后，死神的任务再次出现在手机屏幕上：“打倒A－EAST之主，限定时间360分钟。”

★A－EAST前

◎跟ライヴステージ门前的黄发男子对话，向他询问完三项信息后选择“接受任务”（引き受ける）。
◎向上，在出口处进入ラパナンジェリーク，发生剧情对话。
◎向下，和出口附近的红衣男子对话，进入四季超能力的训练战斗，达成后可向下进入“道玄坂”。

剧情提要

走出黑暗大楼后发现眼前的地方就是目的地A－EAST，一名叫“777”的男子寻求两人的帮助，他是最近人气飙升的乐队“死亡进行曲”的主唱。777即将在这栋大楼里演出，但跟剧组成员走散了，要求音操帮助寻找。

★道玄坂

◎向右走到“らあめんどん”发生剧情对话，见到要找的剧组成员。
◎和剧组成员对话发现他周围缠付着噪音，扫描后打倒黄色噪音。
◎向左走回到A－EAST

剧情提要

剧组成员由于受到噪音的影响对工作提不起干劲，打倒噪音后他会清醒过来并回到A－EAST。

★A－EAST前

◎回到大厦前，跟777和剧组成员对话。
◎向上和红衣男子对话，接着打倒该区域的两个指定噪音（打倒噪音的图案要跟死神出示的相同）再和红衣男子对话后后可进入“涩急本店前”。

剧情提要

777训斥剧组成员到处乱跑，说演出即将开始，让他赶快把照明弄好。

★涩急本店前

◎跟莱姆和彼特对话，得知“写入”能力，入手关键词“停电”。
◎点击剧情对话里出现的黑衣男子后试验写入能力。
◎点击剧组成员对他的思维写入关键词“停电”。

剧情提要

在莱姆的帮助下得知徽章还有直接把关键词（Key Word）写入人脑的功能，经过试验后对剧组成员使用该关键词，他会得到提示。要修好照明必须询问A－EAST大厦中的某人，但他却惧怕777不敢回去。这时只能音操再去帮忙询问了。

★A－EAST 前

◎进入ライヴステージ

★ライヴステージ

◎走到右上方会看到黑暗中站立的人，扫描后得到关键词“保险丝”（ヒューズ）。

★涩急本店前

◎对剧组成员写入关键词“ヒューズ”。

★道玄坂

◎进入“岩田コズミック商店”。

★A－EAST 前

◎进入ライヴステージ

★ライヴステージ

◎在室内的上方和人物对话，之后进入 BOSS 战。

BOSS 战：本战的 BOSS 是一只巨大的蝙蝠，音操所处的下屏因为照明关系会时明时暗。黑暗时上屏蝙蝠的防御力会上升，同时下屏的音操无法进行攻击。当四季给予上屏敌人一定的伤害后，下屏会恢复照明，利用这个时机打倒 BOSS。

剧情提要

几经周折，剧组成员终于买到保险丝，更换时却因为噪音的干扰无法成功。打倒该噪音后临任务结束只剩 26 秒，但时间依然在流逝，任务并没有结束。真正的“A－EAST 之主”是一只金色的蝙蝠，彼特和莱姆及时出现并将其打倒，第三天的任务到此才算真正完成。这时音操意识到一件事情，既然 777 能够看见自己，那么他一定是游戏相关者，说不定就是死神里的一员。





第4天 消灭

死神的里侧

四位主要死神的会面——北虹、南师、虚西和东泽。作为 GM 的北虹将这周的 GM 代理权交给了东泽，并表示只要东泽能够消灭所有的游戏参加者就能够得到“调停者”的提拔，同样北虹的地位也会进一步爬升，独断独行的南师却对此嗤之以鼻。

★104 ビル前

◎向下在通向“スクランブル交差点”的地方发生剧情对话。
◎剧情对话后在地图上方的中央部分进入104大厦。
◎向下来到“スクランブル交差点”。

剧情提要

第四天的新任务出现，要求是到达トワレコ，目标距离目前四人所在地约 10 分钟路程，奇怪的是这次竟没有时间限制。八代对上头下达这么简单的任务大为光火，声称要亲自去消灭参加者。狩谷却让八代稍安毋躁，任务虽然简单，但上面已经计算好了，并且这次参加者的消灭效率反倒比平日更高。

在即将到达十字路口时，彼特要求和音操比试谁先到达目的地。莱姆对四季的衣服产生了极大的兴趣，得知四季以服装制作为梦想时，莱姆表示出自己的羡慕之情。

音操对竞速没有任何兴趣，于是四季约他去 104 大厦逛逛。在 104 大厦见到人气明星王子英二，据说他博客的每日点击率超过 10 万次。王子批评音操的服饰不伦不类，不符合当前潮流，并说了一堆“人靠衣妆”的道理，虽然音操不感兴趣，但得到的重要消息是，穿着服饰的品牌与涩谷各地域的流行品牌相容与否会影响到自身战斗力。

四季再次提到了自己的好友艾莉，说艾莉非常善于设计服装，而自己则擅长缝纫。四季自身的一套衣服和用来战斗的布绒玩具波奇都是她亲手制作的。音操很诚心地夸这只“猪”做得不错，四季生气地反驳说这是猫。

★スクランブル交差点

◎向右和红衣男子对话，得知要通过这里必须持有两枚1000日元价值的徽章。得到此徽章的方法是在该区域寻找2号噪音并战斗，会随机掉落。
◎向右到达“涩谷デパート前”。

★涩谷デパート前

◎在高跟鞋广告牌前和一男一女对话。
◎右端可见到下位死神红衣男子，向他对话得知要通过这里需要有5枚以上500日元价值的徽章。达成后向右可到达“カドイ前”。

剧情提要

在这里见到一对男女（诚、美娜），男子正为推销徽章的事情苦恼，因为不久就会在モルコ举行徽章碰撞大赛。另外一名女子（爱）撞见他们在一起，显出很不高兴的样子。

★カドイ前

◎向右跑可在上端见到彼特和莱姆，对话后从右上角可进入“トウワレコード前”。

★トウワレコード前

◎和死神召唤出的噪音二连战。对付BOSS潜地鲨的时候要注意它从下方突然钻出的噬咬攻击，攻击前地面会有波纹状的前兆，如果我方被击中约损失50左右的HP，非常可观，因此第一次对付时最好带上回复徽章。当鲨鱼只露出背鳍冲过来时可以使用近身斩击反击，此时音操是不会受到攻击判定的，算是一个小技巧。

剧情提要

在狩谷和八代的设计下，莱姆为了救彼特而被潜地鲨吞食。面对彼特的愤怒，两位死神轻描淡写地说莱姆的死完全是彼特的责任，是他没能保护莱姆，是他在逃避现实。死神的任务就是消灭游戏参加者，莱姆明白这个道理，并且保护了彼特。由于死神不能直接对参加者下手，因此两人召唤出新的噪音，要把彼特也消灭在此地。彼特失去了契约同伴的同时也失去了和噪音战斗的能力。同时，失去契约同伴的参加者只有7分钟的生命，羽狛出现并让彼特跟他离去，说还有机会救他。但另一方面，战斗完的音操和四季却陷入了争执。面对莱姆的死，音操表现得非常冷漠。四季为他这种冷漠态度感到发指，指责音操太过无情。音操发下狠话，说“朋友”无非是在一起嘈杂、玩乐、利用的对象，他现在之所以跟四季一起行动，只是单纯地为了利用她生存下去。

“你这样做，跟死神又有什么区别！”四季大声斥责。



第5天 空虚的都市传说

★千鸟足会馆前

◎向左走可在左下角发现一名西装革履的男子，和他对话后需要玩一个类似狐仙的迷你游戏，把硬币慢慢拖动到图纸上的“白”字上即可（如果拖动过快是不会成功的）。获得关键词“死神”（死神さん）。

剧情提要

再次醒来后已经是游戏的第五天，四季为昨天的话向音操道歉。新的任务到来，目标是在200分钟以内解放スペイン坂。左边的西装男子正在为徽章滞销而烦恼，打算以占卜的方式来寻得心理安慰。由于他是RG的人，所以身处UG的音操使用超能力帮他移动了硬币。

★AMX前

◎使用扫描可发现黄色的噪音，将其消灭，获得关键词“徽章碰撞大会的门票”（マスブラのチケット）

剧情提要

遇到前一天见过的推销徽章的男子“诚”，他正为徽章碰撞大会的门票丢失而烦恼。帮他消灭黄色的噪音后，他会恢复精神。

★千鸟足会馆前

◎跟右上的红衣死神对话，得知要经由这里到达スペイン坂必须消灭掉该区域的两个最大的噪音，完成后经由上方来到スペイン坂。

★スペイン坂

◎任意打倒三个噪音会出现固定剧情。
◎向右走到两名女高中生处，扫描出她们身上的三个黄色噪音，将它们消灭。
◎和她们对话后进入写入模式，向爱的思维里写入关键词“死神さん”，然后连续四次移动硬币至“白”字上，记得和之前一样依然要缓慢，否则会判定失败。
◎剧情对话完毕后再次扫描，消灭最后一个黄色噪音后第五天的任务成功。
◎随后要和东泽召唤出的BOSS级噪音战斗，该BOSS的招数有两种：挥动爪子和跳跃攻击，两招都有明显的前兆，玩家必须注意回避，尤其是后面一招，攻击力大并且攻击范围广，落下后的震荡波也会对我方造成伤害。但该BOSS的行动不算敏捷，攻击招式也距离较短，因为玩家可以装备上远程攻击方式的徽章和其打游击。

剧情提要

打倒这里的三个噪音后发现噪音的数量完全没有减少，因此附近一定有噪音的发源，这个发源正来自从店中走出的两名高中生美娜和爱。消灭缠付她们的噪音后会发现更多的噪音不断聚集，因此一定是这两个高中女生因为什么负面的事情而诱发了噪音，要想彻底消灭噪音就必须解决她们的负面心理因素。爱质问美娜昨天是否去了涩谷公寓，美娜予以否认。随后音操假扮死神移动硬币，美娜承认自己确实有事瞒着爱，昨天的确在涩谷公寓前跟爱喜欢的男生诚见过面，但她并不是挖墙角，而是得知诚想观看徽章大赛弄不到票后，美娜特意托朋友买到两张票，并准备把它们送给爱和诚。爱得知自己误会了美娜后予以原谅，噪音也不再聚集过来了。虽然两人重归于好，但作为旁观者的音操完全不能理解这种所谓的“善意的谎言”。

回想到昨日和今日音操对朋友的不屑，四季道出好朋友艾莉的故事。她说艾莉是一名很完美的女孩，容貌可爱，性格开朗，有很多朋友，在班级上也非常受欢迎，同时还能设计出非常棒的服装，四季之所以对缝纫产生兴趣也都是因为艾莉。有了艾莉才有了今天的四季，艾莉让四季有了梦想。四季和艾莉成为了好朋友，并且非常憧憬艾莉，一直以艾莉为目标努力着。接着回忆到昨天还没有找到梦想就死去的莱姆，四季一阵感伤，表示一定要“复活”后连同莱姆的生命一同活下去。音操对“复活”的意思感到不解，就在此时，死神东泽洋大出现，他无情地向四季指出：“你对艾莉抱着的是嫉妒心理，而这种嫉妒一直被所谓的友情、梦想、愿望所掩盖。RG的你不被周围的人所喜爱，因此你讨厌自己，同时对艾莉越来越嫉妒。什么友情都是假的，你不过是卑怯的自我中心者。你真的很丑陋，你是自卑的集合体。你复活后会变成原来的自己，你会像之前一样再次抱着嫉妒地生活下去。”

随着东泽的解释，音操才知道参加死神游戏的人都已经从RG死去，他们参加这个游戏并且要活到最后一天，只不过是为了最后的复活权。

第6天 自尊↑劣等感

★スクランブル交差点

◎向右走，可见到前天为推销徽章发愁的男子诚。进行心灵扫描，点击屏幕中的“あと3时间”。
◎再次扫描后打倒黄色的噪音，剧情对话后获得三个关键句子“かなりヤバイです”、“マジカッコイイです”、“ありえないです”。
◎点击诚左侧的女子后进入剧情对话，给诚写入关键句“かなりヤバイです”。
◎向上和红衣死神对话，会被问到三个问题，分别选择“エドガ・ザ・ショップ”、“ハイヒール”、“泡吐き”。回答完毕后可进入“センター街入口”。

★センター街入口

◎调查诚左边的红色头带少年，写入关键句“ありえないです”。
◎向上和红衣死神对话，得知要通过这里需要拥有3枚“レアメタル”，该徽章可由58号噪音掉落，推荐普通难度下挑战。
◎挑战成功后向上进入“AMX前”。

★AMX前

◎向左来到“千鸟足会馆前”。

★千鸟足会馆前

◎向上到达“スペイン坂”。

★スペイン坂

◎一直向右，调查诚左边的男子，写入关键句“マ

ジカッコイイです"，写两次。
◎按原路返回"スクランブル交差点"。

★スクランブル交差点

◎向下找到四季，跟她对话。
◎向左走再次找到四季，对话。
◎装备上红色徽章"レッドスカル"战斗三次（连续作战可）。
◎向上走到"104ビル前"。

★104ビル前

◎依然保持装备"レッドスカル"的状态战斗三次(连续作战可)。战斗结束后返回"スクランブル交差点"。

★スクランブル交差点

◎向右找到四季，与之对话。

剧情提要

苏醒过来的音操发现自己手中多了一枚红色徽章。知道自己参加死神游戏的目的所在，但自己究竟是什么时候死的，被征收掉作为游戏报名费的最重要的东西是什么，他还是无法回忆起来。这时新的任务到来，内容却不是很明确，只是要求在下午3点时支配十字交叉路口的视线，限制时间180分钟。叫醒四季，她也对任务的内容不甚理解，于是两人决定先寻找线索。

见到诚，他依然再为推销徽章而烦恼，如果不能在3个小时内把徽章成功推销出去，他就会被公司辞退。他所说的这个时间正好与今天的死神任务重合，因此应该可以从他身上寻找突破口。扫描过他的内心后得知，他的社长花了大笔资金做了徽章的广告，该广告会在十字路口大厦的Q层播放，但基本只有一瞬间，很难被人发现。音操也推理出今天的任务内容，实际上就是要帮助诚，让下午3点时的人们都看到那个徽章广告。打败缠付在诚身上的噪音，他才一扫颓势地去再次推销。

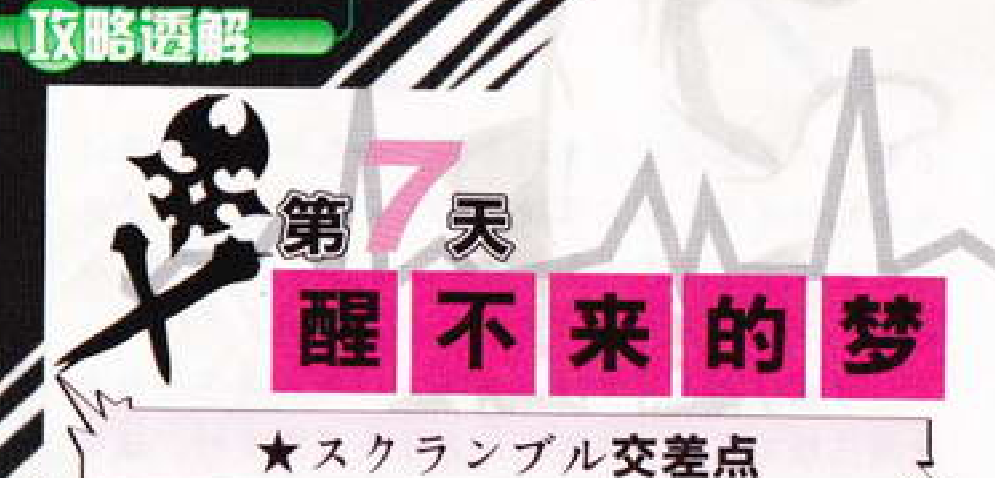
在十字路口、中心街入口和西班牙坂三处帮助诚推销出徽章后再次返回十字路口，此时四季的情绪却有些微妙。四季对完成任务好像失去了兴趣，说即使完成任务也没有什么意义，复活的她就像东泽说的那样，在RG不会有任何改变。她原本以为自己已经改变了，但实际上却无法改变。现实中的四季并不像UG中的这么可爱，头脑不聪明，没有任何特长，她讨厌这一无是处的自己。她想变成艾莉，但除了在UG维持着艾莉的面容外，她什么都改变不了。看到RG中的艾莉，四季坦白说自己参加游戏的报名费就是自己的样貌，现在四季展现出的并非自己的样子，而是艾莉。在UG变成艾莉后，四季甚至有些高兴，她想改变，想有自信。音操说游戏征收的"报名费"是参加者最宝贵的东西，如果四季真的很讨厌自己的样子，那么容貌根本不会被夺走。四季说自己也明白，就算外表改变了，自己还是自己："我根本不是想变成艾莉，我只是在嫉妒她罢了！"

音操还想进一步劝说四季，但现在离任务结束时间已经不多了，先完成任务才是最重要的。诚尽管努力过，但自己的徽章还是没有被街上的人接受，这时王子英二前来解释说这是因为诚没有注意到这里的时尚。四季推测要让该徽章在这里流行，应该可以通过装备徽章战斗的方法来实现。

通过在十字路口和104大厦前的战斗，徽章的人气已经到达顶点。无意之中，四季听到RG的艾莉正在谈论着自己。想到生前艾莉曾劝说自己放弃服装设计这一梦想，四季不禁一阵难过。音操劝说她，四季就是四季，不会变成艾莉。四季应该做回自己并努力地活下去，不管结果与否，只要努力就好。尽管四季对艾莉确实抱着嫉妒心理，可这个供自己嫉妒的对象正好是值得自己去努力的目标，只要有了目标就不会迷惘。

因为四季的死去，艾莉也不太想做服装设计了，因为她设计出来的衣服只有四季一个人能做。"四季是个很了不起的女孩，很会照顾人。我设计出来的服装的不周到之处，心细的她都能发现。不仅是衣服，她还会做布绒玩具哦。又能干又纤细，又是一个懂得努力的好女孩……她的很多优点都是我没有办法得到的。"随后，艾莉告诉美娜，四季事故当天，她劝说四季放弃服装设计，想让她发挥特长专攻缝纫这一项，但这无意中却对四季产生了莫大伤害。当第二天艾莉想对四季道歉时，却已再也看不到四季了。不管如何，对于艾莉来说，四季都是她最好的朋友。四季的心结也就此解开，她决定要努力赢得死神游戏，返回现实世界和艾莉再度相见。





★スクランブル交差点

◎向左来到"忠犬ハチ公像前"。

剧情提要

取得任务"600分钟内在首都高打败GM"的任务后，音操接到羽狛的电话，得知比特从他那里失踪了，但可以肯定没有被死神消灭。羽狛让音操尽快完成今天的任务，否则一旦没有战斗能力的比特被死神发现就糟糕了。

★忠犬ハチ公像前

◎和左上角的红衣死神对话，超能力扫描后和噪音进行三连战。
◎向上进入"西口バスターミナル"。

★西口バスターミナル

◎和黑衣死神对话后进入杂兵和BOSS的二连战。

BOSS战：该BOSS是一只巨大的乌鸦，会在两个屏幕间飞行。屏幕中的小乌鸦是无限出现的，但由于它们会往场地中搬运障碍物供BOSS使用高空投掷攻击（投掷时地面会出现巨大阴影），因此一有机会还是赶紧消灭掉为好。当地面掠过巨大阴影时，表示BOSS即将飞过，这时要控制徽章的使用，以免在它飞过时自己所有的徽章都处于冷却中。看到BOSS的实体后抓紧时间使用徽章和必杀技给予攻击。

◎向右下角移动来到"涩谷ガード下"。

★涩谷ガード下

◎一直向右，见到东泽洋大后发生BOSS战。

剧情提要

虽然第七天的死神游戏结束了，但事情并没有音操想得那么简单。每一轮死神游戏只限定复活一名参加者，当有多名参加者同时生存到最后时，死神会选定其中表现得最好的一名复活。而本轮被复活的则是四季，如果音操想要复活，就必须参加下一轮的死神游戏。同时，作为音操第二轮的报名费，他最重要的"东西"——四季被死神给"征收"了。假如音操不能胜出，不光是自己无法复活，还会牵联到好不容易复活的四季的性命。

约舒亚篇

第1天 规则

★スクランブル交差点

◎向左到达"忠犬ハチ公像前"。

剧情提要

音操睁开双眼，自己依然身处UG，而且回到了死神游戏第一天的场景。新的任务再次到来，要求60分钟内到达104大厦。

死神里侧

从狩谷和八代的对谈里得知，这已经是死神游戏的第二轮。虽然第一轮东泽洋大失败，但这一轮又换上了新的GM。

★忠犬ハチ公像前

◎剧情战斗，打倒三只红色螃蟹状的噪音。
◎使用超能力扫描调查约舒亚的内心。

剧情提要

遭到噪音袭击的音操和突然出现的文弱少年约舒亚订下契约，约舒亚成为了他第二轮的新伙伴，但此人表现出的轻浮举止完全不那么靠得住。他到底是什么人？前一轮的参加者？不，音操用超能力扫描能透视到他的内心——那是一片孤寂的、充满垃圾与灰尘的荒凉之地。能被扫描到内心的人，应该是属于RG的才对，可是他为什么能和自己契约，并跟噪音战斗呢？

★スクランブル交差点

◎中央上方和红衣男子对话，进入练习战，玩家可借此熟悉一下约舒亚的操作。

★104ビル前

◎剧情后发生BOSS战。

BOSS战：虽然是南师猩召唤出的噪音，但实力并没有想象得那么强。该BOSS的正面是无敌的，而它的攻击手段也集中在正面，因此背后是完全的空门。只要控制音操通过冲刺移动到BOSS的背面全力狂攻即可。

剧情提要

在104大厦前直接遇到了第二轮的GM南师猩，这是一个崇尚完美计算和美学的战斗疯子。在南师看来，参加者的存在价值只是原子级别，要把他们直接在第一天就抹消掉。跟约舒亚合作后打败噪音，虽然约舒亚表现出来的头脑和作战能力都不比四季差，但给人的感觉依然相当不舒服。可是，为了赢得第二轮比赛，只能相信他了。



★スクランブル交差点

◎剧情对话后扫描约舒亚。
◎退出扫描模式，剧情对话后向右到达“涩谷デパート前”。

剧情提要

约舒亚又表现出不太寻常的举动，他在电话中说到的几个关键词都和死神有关。他究竟是什么人？音操试着用超能力扫描他的内心，可是展现出来的，依然只是一个荒凉灰色的涩谷。还有，在约舒亚的思维里，竟出现了音操倒在宇田川町的影像来。难道这就是音操从RG死去的地方？但为什么约舒亚会看到，或者说，约舒亚就是在RG杀害自己的人？虽然音操心中满是疑问，但要赢这场游戏必须借助约舒亚的力量，因此必须先忍耐。

新的任务到来，约舒亚却荒谬地劝说音操不要管什么任务，交给其他参加者完成就好。回到想被死神征收为自己第二轮“报名费”的四季，不明所以地自愿加入死神的彼特，以及虽然第一轮游戏时自己作为“报名费”的代价——“记忆”已经取回，但关于他死时的记忆依然是空白。因此，一定要以自己的手完成所有的任务。两人约好，每天优先完成任务，其他时间任凭约舒亚安排。

另一方面，身为死神的八代和狩谷也遇到了闻所未闻的怪事，原本应臣服死神的噪音，其中竟有一部分对死神发动了袭击。涩谷的格局，已经越来越动荡不安了。

★涩谷デパート前

◎和右下角的红衣死神对话。
◎扫描该区域打倒这里的两个黄色噪音
◎向右到达“カドイ前”。

★カドイ前

◎向上在即将到达“モコル前”处和黑色袋鼠形状的噪音战斗。

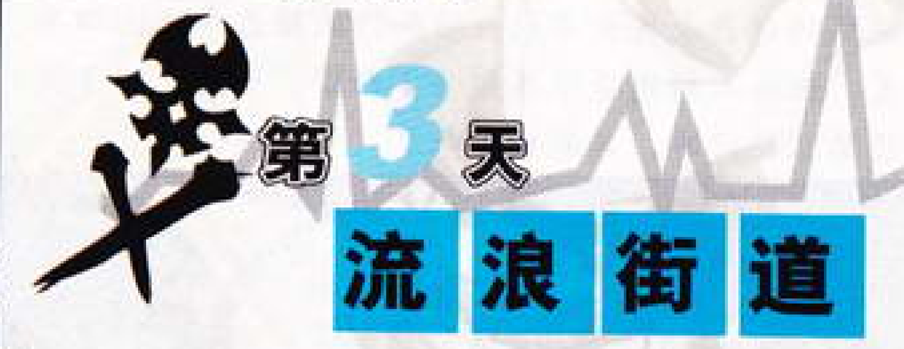
★モコル前

◎进入モコル参加徽章碰撞大赛，使用触控笔控制徽章的移动，而十字键的四个方向则可操作徽章给予对方攻击，受到攻击的徽章会眩晕，利用这个时机使用移动把对方徽章推出场地即可。需要注意的是不要用力过大，否则己方徽章会因为惯性而飞出场地。

剧情提要

尽管音操没能获得大赛的胜利，但另一名胜利者看样子也是死神游戏的参加者，在他赢得比赛优胜的金徽章后，今天的任务也到此完成了。完成任务后，约舒亚要求回到十字路口，由于事先已经约好任务完成后是约舒亚的自由时间，音操只能顺从。在离开时身为GM的高级死神南师猩再次出现，又一次嚣张地提前预告了他们的死期。参加任务的人那么多，为何偏偏南师猩这么关注音操？或者说，原因出在约舒亚身上？

另一面，高级死神北虹向彼特下达了对付音操的任务，让他以此证明自己对死神的忠诚。



第3天 流浪街道

★スクランブル交差点

◎向右走到达“涩谷デパート前”。

★涩谷デパート前

◎向右走到达“カドイ前”。

★カドイ前

◎和右上的红衣死神对话，扫描后打倒三个长条形的红色噪音。
◎向上进入“トウワレコード前”。

★トウワレコード前

◎向上进入“宫下公园ガード下”。

★宫下公园ガード下

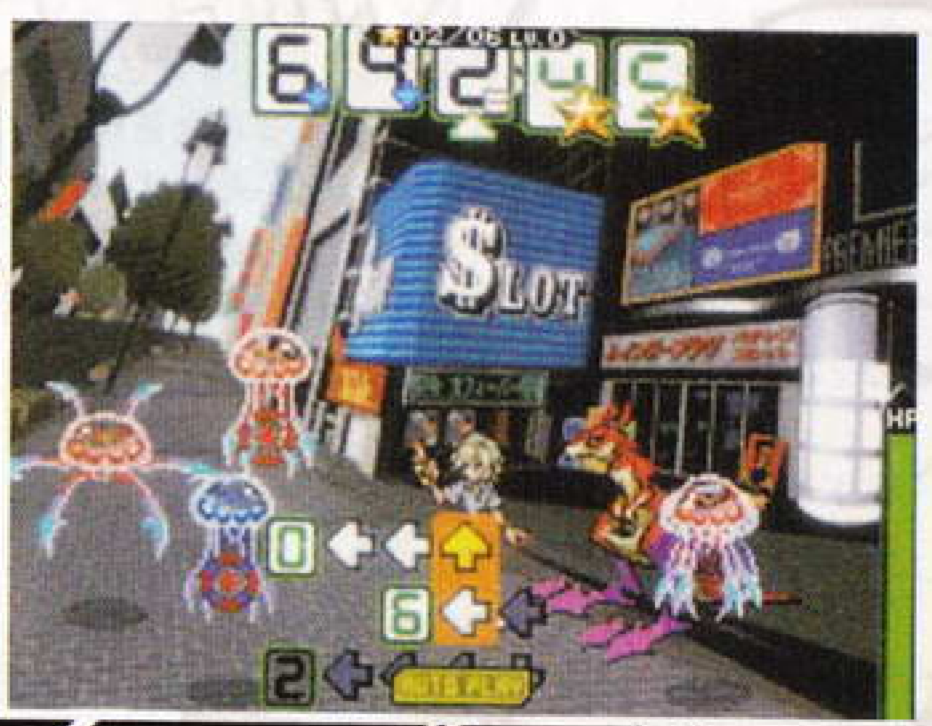
◎向右遇到红衣死神，得知要通过这里需要持有名为“ポップペンデュラム”的徽章。该徽章通过在普通难度下刷56号噪音获得。
◎获得徽章后再次和死神对话，墙壁解除。

★宫下公园

◎向右到达“キャットストリート”。

★キャットストリート

◎发生固定剧情后到右侧可找到小店“ワイルトキャット”。
◎按照来时的原路返回“トウワレコード前”。



剧情提要

约舒亚又在和不明人物通着电话，挂断电话后，约舒亚要求音操陪他去一个地方。音操依然执意要先完成任务，而今天的任务是15分钟内到达“キャットストリート”。到达目的地后音操才意识到，之前任务下达的时候手上没有出现倒计时。短信根本就是约舒亚搞的鬼，他想来这条街道，于是利用音操完成任务的心理发了假短信。来到羽狛经营的咖啡店，羽狛给他们的手机加上了探知器功能。此外，音操还从羽狛那得知，约舒亚拥有特殊体质，虽然他是身处RG的活人，但却可以看到UG的所有情况，因此对死神游戏了若指掌。

★トウワレコード前

◎向下走到通向“カドイ前”的出口，已经身为死神彼特出现。

BOSS战：不管玩家能否在限定时间内将彼特的HP削到0，剧情上都会判定这一战固定失败。

◎由原路返回“スクランブル交差点”（请参考之前的路线）。

★スクランブル交差点

◎和死神对话得知，要通过这里，需要让品牌“ナチュラル・パピィ”的人气升到这里的第一位，尽量多地装备该品牌的徽章在该区域战斗就能提高它的人气。该品牌徽章在カドイ的ラブリークローズ店里有销售。
◎待“ナチュラル・パピィ”人气升至第一时，和死神对话，向上来到“104ビル前”。

★104ビル前

◎由左上角到道玄坂。

★道玄坂

◎向左进入暗黑拉面发生剧情。
◎在らあめんどん前超能力扫描，打倒店主身上的黄色噪音。
◎进入らあめんどん发生剧情。
◎进入暗黑拉面。
◎向左到达“A－EAST前”。

★A－EAST前

◎在ライヴステージ前和王子英二对话。
◎扫描王子打倒他身上的黄色噪音。
◎关键词“朴素”入手。

★道玄坂

◎对らあめんどん的店主使用超能力写入，写入关键词“朴素”。
◎进入らあめんどん后发生关键剧情。

剧情提要

这段是约舒亚利用手机的探知功能寻找某种东西的过程。在道玄坂的暗黑拉面，探知器发生了强烈的反应。由于王子英二利用自己和人气对暗黑拉面做了宣传，这里的生意异常火爆。相比起来，另一家店面朴实、但味道更好的拉面馆却无人问津。王子自己厌倦了这种半欺诈的行为，并在那一家不起眼的拉面馆品尝到了真正朴素的美味，从此放弃了对暗黑拉面的宣传。

尽管得知暗黑拉面馆中的徽章是探知器反应的原因，可约舒亚却表示自己要找的东西并不是这个徽章。

第4天 徽章

★スクランブル交差点

◎向上进入“センター街入口”。

剧情提要

上位死神北虹和虚西对昨天没有下达任务的情况觉得非常奇怪，可即便如此，参加者还是减少了。另一方面，约舒亚告诉音操自己要寻找的东西是“涩谷杰克”。

★センター街入口

◎和上方的红衣死神对话得知要通过这里需要持有名为“セクシー+”的徽章。该徽章可在简单难度下刷59号噪音后获得。

★ AMX 前

◎和左方红衣死神对话，然后开启超能力扫描进行四连战。
◎向左到达“千鸟足会馆前”。

★千鸟足会馆前

◎向左和777对话两次。（如果玩家开始拒绝了777的请求，则要对话3次。）
◎向右进入“スペイン坂”。

★スペイン坂

◎和红衣死神对话后前去“モルコ前”。

★モルコ前

◎剧情对话后向右下角走，调查电话亭。
◎前去“スクランブル交差点”。

★スクランブル交差点

◎和黑衣死神对话。
◎前往“千鸟足会馆前”。

★千鸟足会馆前

◎和777对话，之后的三个选项分别选择“14:02”、“13:55”、“この中には居ない”。

剧情提要

这里要扮演一次侦探，身为死神的歌手777的麦克风丢了，要求音操帮他寻找。经过探知器的调查和约舒亚的推理，他们的麦克风是放在公共电话亭的时候被南师猩拿走了。此外，约舒亚又告诉音操，RG和UG是同一空间，只不过UG的游戏参加者相对于RG的人来说是鬼魂一样的虚无存在。死神可以自由穿梭在RG和UG，在RG时他们没有翅膀，能力也和普通人一样。参加者的徽章是由调停者制作的，而游戏的运营则有死神代理。音操注意到参加者徽章的设计图案和RG中正流行的徽章正是一模一样，也隐约猜到了调停者的身分。

★涩急ヘッズ前

◎和比特发生剧情战斗，和之前一仗一样，不管打不打赢，剧情自然判定玩家输掉。

★宇田川町路地里

◎向左走在CYCOレコード处发生剧情。
◎和约舒亚对话。

剧情提要

在宇田川町的小巷中，南师猩口中发出奇怪的音节，并在地面上画了怪异的符号。狩谷向八代解释说南师猩画的是禁断噪音精制阵，是违反“调停者”规则的行为，那些袭击死神的噪音看来也是南师猩所为。

作为音操，也正在为约舒亚是否真正和自己的死有关而犹豫着。虽然通过超能力扫描能探测到人的内心，而约舒亚的记忆里确实有自己倒下的影像，

可如果这只是约舒亚想象出来的，那么约舒亚和自己死有关的结论依然没有证据。于是，音操决定再次对约舒亚的内心进行一次扫描。

通过透视，音操终于看到了约舒亚记忆中那隐秘又了不得的片断——生前的音操站在这壁画般的涂鸦前，倒在约舒亚的枪口下。

"果然，杀掉我的人，就是这个家伙！"



★スクランブル交差点

◎向右走到"涩谷デパート前"入口处，狩谷会出现。
◎剧情完毕后，装备上品牌为"D＋B"的徽章战斗，直到D＋B的人气达到第一位。
◎进入"涩谷デパート前"

剧情提要

今天依然没有任务显示。音操确信杀掉自己的就是约舒亚，可动机依然不明。还有两天死神游戏就要结束了，虽然不知道约舒亚这次又有什么目的，但音操决定为了自己为了四季，还是不要轻举妄动。有一点音操无论如何都想知道，那就是约舒亚要寻找的涩谷杰克究竟是什么东西。约舒亚坦白说，他要找的就是统治涩谷的"调停者"。约舒亚目前还不知道"调停者"的正确位置，只能把范围缩小到涩谷川。这样二人一直被南师猩袭击的理由也得到了自然解释，那就是南师猩要阻挠他们见到涩谷的最高统治者——"调停者"。随后约舒亚提议去找羽狛，因为要修理手机里的探测器。

★涩谷デパート前

◎和右边的死神对话，得知要通过这里需要给他买拉面。
◎经由"スクランブル交差点"→"104ビル前"到达"道玄坂"。

★道玄坂

◎回答约舒亚的问题，答案是"～太郎"。
◎到らあめんどん购买しおラーメン。
◎返回"涩谷デパート前"。

★涩谷デパート前

◎和死神对话结界解除，前往カドイ前。

★カドイ前

◎回答地图右上角死神提出的问题，答案分别是"土井ケン"、"カップめん"、"580"。结界解除后前往"トウワレコード前"。

★トウワレコード前

◎和上方的死神对话，得知要通过这里需要身上的四件装备品的牌子都是"ムース・ラットゥス"。该品牌可以在104ビル处购买。结界解除后向上到达"宫下公园ガード下"。

★宫下公园ガード下

◎和右边的死神进行徽章碰撞比赛，不管输赢右侧的结界都会打开，之后到达"宫下公园"。

★宫下公园

◎依然和死神对话，会进行一场强制战斗。该战斗使用的是两枚限定徽章，发动徽章能力的办法是对着NDS的麦克风吹气。

★キャット ストリート

◎在"ワイルドキャット"和羽伯对话。
◎经由"宫下公园"到达"宫下公园ガード下"。

剧情提要

经过和死神的一系列"玩耍"，两人来到羽狛处。约舒亚先让羽狛修理自己的手机并给音操的手机也装上相同的探测功能。这时音操试探性地打探约舒亚杀他的原因，约舒亚说自己已经厌倦了RG的涩谷，UG才是他应该待的地方。音操心里窜出愤怒的火焰，难道约舒亚仅仅是为了和自己在死神游戏里契约，而特意把他杀死后送到UG么？在他还没有爆发前，约舒亚却又反过来问他为什么会死。虽然知道约舒亚是明知故问，音操还是强行让自己冷静下来，推说不知道。

★宫下公园ガード下

◎再次和比特战斗，依然是不用获胜的战斗。
◎经由"トウワレコード前"→"カドイ前"→"涩谷デパート前"到达"スクランブル交差点"。

剧情提要

比特想要和音操在今天做一个了断，被八代和狩谷阻止。规则里，死神除了在游戏的第七天是不允许对参加者出手的，而且就算是在第七天，允许

动手的死神只限定于GM。比特说自己是受到北虹的直接命令，可无视这些规则，恼羞成怒的八代愤然离去。

和比特一战打完，比特依然意犹未尽。这时音操把之前捡到的莱姆的项链还给比特。觉得自己欠了音操一个人情，比特再次没有多做刁难就离去了。

★スクランブル交差点

◎和约舒亚对话后，向右经由“忠犬ハチ公像前”→“西口バスターミナル”到达“涩谷驿ガード下”。

★涩谷驿ガード下

◎走到右端发现道路不通，然后返回“西口バスターミナル”，在出口处发生战斗。

BOSS战：该BOSS和约舒亚篇第一天南师猩召唤出的噪音一样，只有从背后攻击才有效果。

剧情提要

约舒亚根据手机的提示说自己已经离调停者越来越近，遭到噪音的袭击后，约舒亚使用了神秘而威力强大的光线将其消灭。这时，死神狩谷出现，他说约舒亚使用的技巧绝对不是UG里应该存在的力量，而且约舒亚并不是死人。可活人参加死神游戏本身就不被规则所允许，一旦有活人违反，那么死神则有将其肃清的权力。眼见狩谷就要动手，他又突然停止了动作，仅仅说“下次再见到你们就会消灭”的话就离去了。

音操质问约舒亚刚才狩谷说的是不是真的，约舒亚也承认自己并没有死，但现在既然和音操契约了，那么就跟其他参加者没有什么区别。音操面对约舒亚的这种游戏态度终于爆发了，单纯是为了玩乐，就把音操杀死，然后来陪他参加这个可怕的生存游戏。约舒亚先是对自己杀音操的事情予以否定，接着又问就算是真是他杀的，音操又打算怎么做呢？

第6天 狂奔的野兽

★スクランブル交差点

◎前往上方的“センター街入口”附近，发生强制战斗。打赢后经由“センター街入口”到达“AMX前”。

★ AMX前

◎选择“助ける”，和黑色噪音战斗。

★千鸟足会馆前

◎选择“助ける”，和黑色噪音战斗。

★涩急ヘッズ前

◎选择“助ける”，和黑色噪音战斗。

★宇田川路地里

◎打倒两个熊形的黑色噪音。
◎与南师猩发生剧情对话。

剧情提要

次日，约舒亚依旧悠然。就算他杀了音操，音操也不能把他怎么样，因为他们已经定下契约，一旦约舒亚死去，音操也会随之消灭。对于约舒亚的算计音操毫无办法，但他还是不明白为什么约舒亚会选择他来搭档，偶然？还是另有其他原因呢？

今天和前两日不同，死神任务如期而至，今天的任务是“打倒游戏四中2.2360679的0和5的BOSS，限定时间60分”。约舒亚这次对任务也抱着很热心的样子，他解释说自己虽然是活人，但如果在UG中被消灭了，RG中的生命也会死去，就这点来看和其他参加者并没有区别。

因为约舒亚之前解释过，死神以数字给涩谷的各个区域编号，“0”代表十字路口，而“5”代表宇田川，因此只要把这两个区的黑色噪音打倒即可。现在涩谷的噪音已经都是南师猩召唤出来的禁断噪音，这种噪音会对游戏参加者和死神不分敌我地展开袭击。

任务完成后，南师猩出现并下了最后通谍，他说明天就是GM亲手处决参加者的日子，他要以光速消灭音操和约舒亚。

死神方面，虚西充妃向北虹报告了南师猩私自召唤禁断噪音的违规行为，申请对他进行制裁，但北虹说还要再跟调停者商讨一下。





第7天 欲望的煎熬

★スクランブル交差点

◎向上经由"104ビル前"→"道玄坂"到达"ポークシティ"。

★ポークシティ

攻略要点：这里总共分为3层，第一层和第二层是杂兵战，打倒这两层的3个黄色噪音才能进入下一层。需要注意的是，第一层音操只能装备"ムース・ラットウス"品牌的徽章才能战斗，第二层则必须装备"D+B"的徽章，否则将只能依靠上屏约舒亚的攻击输出。进入第三层会面对强大的南师猩，在这之前由于刚装备了"D+B"系列的徽章，一定要记得在进入第三层前换上自己最强最惯用的徽章（攻击力不足35的徽章几乎无法对南师猩造成伤害）。

南师猩攻略要点：
第一阶段：第一阶段南师猩不直接参与战斗，而是放出黑色噪音攻击玩家。在这个阶段，无论音操还是约舒亚都无法对南师猩造成伤害。消灭几批杂兵后，南师猩会跳到画面中，此时战斗进入第二阶段。
第二阶段：此时南师猩会变身为狮子形状的怪物，同时召唤出黑色噪音攻击玩家。不过南师猩和噪音总是分别处于上屏和下屏，当噪音处于上屏，南师猩处于下屏时，玩家的核心思想是让约舒亚飞到空中并刻意积攒必杀技星，同时多使用终结技打出光球互相传递以提升攻击力，此时地面上的噪音是无法攻击到约舒亚的。当南师猩在上屏，噪音在下屏时，约舒亚的攻击会比较容易命中敏捷的BOSS，依然要依靠音操攻击噪音产生光球传递给约舒亚。

剧情提要

终于是第二轮死神游戏的最后一天了，见到南师猩时，音操失去的临死前的那段记忆再度补完。在RG杀死他的真凶并非约舒亚，而是眼前这个凶暴的南师猩。打败南师猩后，本以为获得了游戏的胜利，但南师猩发动了强大的虚数闪光，而约舒亚则替音操挡住了这致命的一击……

音操再度清醒时，面前赫然是最高位的死神北虹。北虹说第七天的任务短信并不是身为代理GM的南师猩下达的，而是北虹做的手脚。因为他要利用音操替他除掉反逆的南师。约舒亚为了救音操挡下了南师的最后一击而被消灭，目前南师也去向不明。同时，为了处罚约舒亚身为活人却参加死神游戏，作为约舒亚的同伴，音操即便赢得了游戏也不能被复活，而是要跟随约舒亚一起被消灭。不过北虹念在音操除去了南师猩，"慈悲"地再次把音操发配到第三次死神游戏中。

比特篇

第1天 常识、非常识

剧情提要

第三轮死神游戏的参加者只有音操一人，GM担当则是有"铁假面"称号的虚西充妃。面对八代和狩谷召唤出的噪音，由于没有同伴而无法使用徽章的音操无所适从。危急时刻，曾一度要打倒音操的比特却站出来跟音操订下了契约。

★スクランブル交差点

◎向左到达"忠犬ハチ公像前"。

★忠犬ハチ公像前

◎发生强制战斗，选择逃跑。
◎和比特契约后打倒噪音。

★涩谷驿ガード下

◎向右走发生剧情，这里依然无法通过。
◎经由原路返回"スクランブル交差点"。

★スクランブル交差点

◎和104入口前的红衣死神对话可进行比特的训练战。
◎前往"104ビル前"。

剧情提要

虚西向北虹提交新人死神比特的背叛处理，北虹请示过“调停者”后，下令解除比特的死神身分，从此将他作为一般游戏参加者看待。另外，北虹又对比特下达了UG的紧急事态宣言，即死神的攻击解禁。在未来的六天内，死神可亲自对音操和比特进行袭击。

第2天 风格

★スクランブル交差点

◎剧情后经过“104 ビル前”到达“道玄坂”。

剧情提要

比特道出他的目标，是要亲自成为“调停者”，这样就能结束这个荒唐的死神游戏。本次GM虚西充妃前来下达了一个非常直白，但难度恐怕也是历来最高的任务：“打倒我，限定时间6天内。”同时她告诉比特，在他担任死神的8天里，没有消灭任何游戏参加者，赚取点数为0，虽然他现在已经被开除了死神的资格，但赚取点数依然要按照死神的规矩办。目前点数为0，这代表着比特包括今天在内只剩下5天生命，甚至还活不到游戏的最后一天。接着，虚西又戏谑似的说这次是“躲猫猫”的死神游戏，这6天内她会在涩谷的各个区域移动，音操必须要把她找出来然后打倒。

★道玄坂

◎打倒两名下位死神后向左上进入“A-EAST”。

★ A-EAST

◎和ライブステージ前的777对话后进入战斗。

★ライブステージ

◎调查黑暗中的感叹号进入BOSS战。

BOOS战：和之前的蝙蝠BOSS差不多。初始音操所在的下屏是黑暗的。只要比特消灭上屏的几个蝙蝠下屏就会变亮，抓紧时间攻击即可。当BOSS的HP小于一定值时会变身成小蝙蝠，小蝙蝠没有任何攻击威胁，再补上几下就可以赢得战斗了。

第3天 调停者

★スクランブル交差点

◎向右走发生剧情对话。
◎和社长对话。
◎经由“センター街入口”→“AMX前”到达“千鸟足会馆前”。

★千鸟足会馆前

◎调查社长和诚，系统会询问玩家玩不玩死神游戏，不管玩不玩都不影响主线的进行。
◎随便向“AMX前”或“スペイン坂”移动，遭遇八代卯月。

BOSS战：八代会呈现出影子和实体两种状态，影子状态时防御力较高，应该趁她实体的时候加强攻击。同时她的瞬移行动非常敏捷，应该尽量使用远距离攻击，以免被她带着跑。因为八代有时会恢复自己的体力，因此要尽量装备单发攻击力较高的徽章。

剧情提要

今天八代卯月将代替虚西充妃行使一天GM的权力，她以比特最重要的徽章为筹码，要求他在60分钟内完成任务。但是因为比特的喷嚏声，导致了两个人都没有听到任务的内容，只知道是所谓的“死神游戏4”。经过RG世界大叔的提醒，比特记起死神游戏4就是之前四季篇里音操假扮死神进行的占卜活动。

比特告诉音操，莱姆其实是他的妹妹，在她被消灭之时，羽伯将她的灵魂聚集在一起，打造出一个徽章。比特跟徽章订下契约，这才活到了现在。而之前被虚西夺走的徽章，正是莱姆的灵魂。



第4天 无法消除的罪恶感

★宫下公园ガード下

◎向左走跟比特对话。
◎调查场内的四处感叹号后，使用超能力扫描消灭场地中左上和右下的黄色噪音。
◎不要按任何键，等彼特头上出现省略号时和他对话，接着选择“押す”。
◎向右到达“宫下公园”。

★宫下公园

◎调查场内的感叹号，使用超能力扫描消灭场地中所有最大的黄色噪音。
◎不按任何键，等彼特头上出现省略号时和他对话，接着选择“押す”。
◎使用超能力扫描消灭场地正中的两个噪音。
◎返回“宫下公园ガード下”。

★宫下公园ガード下

◎使用超能力扫描消灭场地正中的一个噪音。

◎不按任何键，等彼特头上出现省略号时和他对话，接着选择“押す”。
◎向左走，之后和彼特对话。
◎到达“トウワレコード前”。

★トウワレコード前

◎扫描，之后退出扫描状态后，与狩谷拘辉战斗。

BOSS战：狩谷移动速度很快，最好装备上远程攻击徽章，并主要依靠上屏的彼特攻击。

◎与狩谷拘辉和八代卯月的双人战。

BOSS战：本战比之前的要难上不少，八代和狩谷分别位于上下屏，因为狩谷的移动速度很快，因此攻击的主力还是上屏的彼特。要注意的是八代和狩谷之间也会传递终结技光球，对于对方持有光球的一侧要加强回避或防守，另一侧集中精力攻击。

剧情提要

本关初始是取得徽章钥匙的解谜。之后会发现由于红色徽章在RG的流行，音操已经无法对RG的人进行心灵扫描。打败狩谷和八代后，狩谷会将等级4的钥匙徽章以及莱姆的灵魂徽章交还，但这枚灵魂徽章是假的，真的依然在虚西处。音操提醒狩谷要提防虚西，以免自己也像其他死神一样被虚西消灭。



第5天 消失点

★スクランブル交差点

◎经由“センター街入口”→“AMX前”到达“千鸟足会馆前”。

★千鸟足会馆前

◎剧情对话后走到左端，和死神对话后进入战斗。
◎使用超能力扫描，退出后发生剧情。（如果在扫描途中被黑色噪音主动袭击，需要重新扫描一次。）
◎向上到达“涩急ヘッズ前”。

剧情提要

此处彼特会对自己的过去展开回忆。生前的他是一个一无所成的人，不论做什么事情都会被父母拿来跟妹妹莱姆比较。彼特曾一度因此对莱姆非常刻薄，但是莱姆毫不介意，依然给予彼特鼓励和温暖。两人死后来到UG，对于失去记忆失去梦想的莱姆，彼特信口开河地说自己以篮球为梦想，想以此像生前莱姆鼓励自己一样地鼓励她。但彼特固执地自责，正因为莱姆相信着他的信口开河，才会为了保护他而丧命。音操告诉彼特，对于一个人，在别人眼里的看法并不重要，重要的是自己能够努力到什么程度，努力过后结果自然会来。莱姆的事情已经是过去了，没有必要活在对过去的悔恨里，而应该为了莱姆从现在开始正视自己。

涩谷的RG变得寂静异常，所有人都佩戴着红色徽章，思想也像被洗脑一般地统一：“切断世界理不尽的不幸，救济之光降临后，此处将成为至福之地，而那就是美妙世界。”彼特认为在RG制作徽章的CAT就是“调停者”，但音操否定说CAT是羽狛，之前他还给予过自己和约舒亚帮助，不可能是“调停者”。

★涩急ヘッズ前

◎一直向左走，跟死神交战完毕后进入“宇田川町路地里”。



★宇田川町路地里

◎调查左上方的感叹号。
◎沿原路返回，点击八代或狩谷进入BOSS战。

BOSS战：本战中的八代和狩谷是禁断化形态，基本战术依然和前次一样，不过他们的攻击力和速度都比以前提升不少。战斗的主力依然是彼特，当把他们的HP削减到绿色左右时，他们会有一定几率发动必杀技，因此本战请装备上回复徽章，尽量多地保持自己的HP量。

剧情提要

在宇田川发现地面有神秘的烧焦痕迹，通过手机的过去拍摄功能，竟发现羽狛四天前来过这里，照片里的羽狛蹲在禁断噪音魔法阵边。这时音操也对羽狛是否是“调停者”迷惘起来，为了明白他的用意，音操决定前往羽狛的店里一问真相。

第6天 突破

★スクランブル交差点

◎经过“涩谷デパート前”→“カドイ前”→“トウワレコード前”→“宫下公园ガード下”→“宫下公园”到达“キャットストリート”。

★キャットストリート

◎右上进入羽狛的“ワイルドキャット”店铺。
◎沿原路返回“カドイ前”。

剧情提要

羽狛的店铺一派狼藉景相，是羽狛自己所为，还是虚西一手促成？使用手机的照相机能，音操在店里找到了等级4钥匙徽章，有了这个就可以前往涩谷川了。

★カドイ前

◎调查中间的巨大垃圾堆，和禁断化的南师猩战斗。

BOSS战：非常艰苦的一战，在此战前请玩家务必把高等级的回复徽章升到顶级。此外要把音操的所有徽章全部换成远程徽章（注意一定要攻击力高的，南师猩会自动回血），否则基本连南师猩的衣角都粘不到。下屏的音操主要回避南师猩的攻击，因为即使装备了远程徽章，南师的瞬移依然非常头痛，此外还有一定频率跑到屏幕外，攻击的主要输出还是靠彼特吧。

剧情提要

南师猩在前次的虚数空间里并没有死，他早就给自己留好了后路。依靠禁断的精制阵复活，同时他还在精制阵里获得了足以匹敌“调停者”的禁断力量，如果真是这样，那么“调停者”的实力必定是超乎想象的强大。

第7天 游戏

★スクランブル交差点

◎经由“忠犬ハチ公像前”→“西口バスターミナル”→“涩谷驿ガード下”→“罪深きものの道”到达“境界の川”。

剧情提要

死神游戏的最后一天，彼特的身体开始渐渐消灭，必须抓紧时间找到“调停者”，以拯救苿姆。

★境界の川

◎向右走发生剧情对话，后进入与虚西充妃的BOSS战。

BOSS战：

第一形态：下屏的左侧会把音操和普通噪音吸引过去，同时给上屏的虚西补充HP。只有在黑色的噪音被吸进去时，彼特的攻击才会有效。此外如果下屏的各种障碍物被吸进洞口，会从上屏彼特的头顶出现给予彼特伤害，可以事先装备一枚搬运能力的徽章处理掉这些杂物。

第二形态：虚西HP降到3/4时，会同时出现在上下两个屏幕里，影子状态时对她的攻击是无效的，不要浪费徽章的使用，等她实体化后一口气扣除HP即可。

第三形态：虚西HP降到1/2时会进入第三形态，此时上下双屏都会出现实体化的虚西。此时音操无法使用徽章能力，集中操作他去踩踏虚西的影子，踩上之后彼特对虚西的攻击才会有效。

最终形态：HP所剩无几时，虚西会进入最后形态。此时彼特无法攻击，下屏会出现三个分身。下屏金色的闪光是虚西真身，点击后可对她产生有效攻击。

剧情提要

在境界之川收到神秘的短信，该短信告诉音操虚西的作战特点和应对策略。南师猩和虚西充妃发生交涉，虚西通过计算得出南师猩应该是这次变革的最后胜利者，因此她可以帮助打开结界，放南师猩到“调停者”的地方，但条件是南师猩成为下一任的“调停者”时，得提拔虚西为死神游戏的指挥者。

狡猾的虚西其实早就做好打算，即便南师猩不能打败“调停者”，自己也会因为守护结界的功绩而被提拔为指挥者，因此放南师猩过去，不管结果如何，自己都会是受益者。

打败虚西充妃后，拿回莱姆的灵魂徽章。虚西虽败，依然告诉彼特一个残酷的事实：“之前的死神游戏，彼特的“报名费”其实是莱姆的记忆，那么莱姆的“报名费”是什么，自己好好想想吧。”

★存在しないものの道

◎向右进入“死せる神の部屋”。

剧情提要

在这里遇到被征收为“报名费”的四季，四季在这两周时间里一直失去意识，同时也为自己为什么没有复活而感到不解。当四季得知自己被作为音操的“报名费”征收时，双方都是一阵脸红。可虚西已经被打败，按理说游戏已经结束，但赢得游戏的他们为什么还是没有复活？

彼特说复活的方法很简单，就是打败“调停者”建立新的秩序。

★死せる神の部屋

◎和北虹对话后进入 BOSS 战。

BOSS战：上屏的暴走四季实力不强，用彼特简单地攻击即可。要注意的是下屏的北虹，当下屏出现红线时，表示该红色上即将会有BOSS的电流攻击，要事先避开。此外要注意的是北虹时间静止后的触手攻击，几乎是必中的招式，因此要尽量跟他保持距离。

◎扫描后点击门进入“裁かれしものの道”。

剧情提要

北虹对于想取代“调停者”的彼特嗤之以鼻，他说“调停者”是惟一能把涩谷导向至福净土的伟大之神，而音操、彼特这些利己主义者，根本不配见到“调停者”。四季在红色徽章的控制下狂暴化，并和北虹一起对音操和彼特展开袭击，打败他们后音操击碎红色徽章，四季恢复理智。这个红色徽章果然就是异变的根本原因，这么说来，自己曾经尊敬的CAT——羽狛，真的就是幕后的始作俑者“调停者”吗？

★裁かれしものの道

◎向右进入“审判の部屋”，BOSS 战。

BOSS 战：该 BOSS 有威胁的攻击方式是吐出散弹攻击，注意躲开即可。战斗开始时控制四季攻击BOSS的头部，攻击一段时间后龙头会降到下屏，比较稳妥的方法是装备远程徽章攻击。将BOSS的HP打到0后需要操纵彼特和音操再攻略一遍，打法和之前依然相同。

◎剧情过后，最终 BOSS 战。

BOSS 战：很难打的 BOSS，但好在它的防御力不算很高，因此徽章属性中的攻击次数比攻击力更为重要。BOSS 的五个头都会喷出扩展型和单发型的火球，要控制音操注意回避（如果等级够高的话可以硬扛以加快战斗节奏）。BOSS 最有威胁的招式是吐出的气泡，一旦被该气泡包围并带到中央的龙头下，会一次损失将近200左右的HP。当该气泡出现时，要采用绕圈的方式回避，气泡会在场中转上一圈后自动破掉。打败 BOSS 后点击下屏正中的徽章结束战斗。

剧情提要

北虹在此道出自己的野望，他想建立一个没有嫉妒、没有仇恨的涩谷，而这些丑恶事物的源头就是人类的利己主义和自我思考，因此他制作了红色徽章来控制RG的人类。当人类佩戴了这种徽章后，北虹就会向他们的脑海中直接写入自己的意志。游戏的参加者由于持有“调停者”制作的黑色徽章，对北虹的意志写入拥有抵抗能力。毁掉音操的徽章，北虹发现依然无法控制音操的思维，因此决心以武力解决。

和北虹的战斗结束了，但事情并未就此划上句号。原本被音操质疑、之后又深得音操信任的约舒亚表明了自己的真正身分——调停者。这场死神游戏不过是他和北虹订下的一个赌局。约舒亚和北虹同样对涩谷失望透顶，但各自想要的解决方式不同。约舒亚想要以毁灭涩谷的物质源头来结束一切的丑恶，而北虹却想通过让所有人都保持一种单纯思维的方式以截断丑陋的心理源头，于是约舒亚给予北虹30天时间让他完成这个任务，否则就连同北虹一起消灭。音操也是被约舒亚所杀并送到UG，扮演北虹的主要对手。最后，因为音操的思维没有被北虹写入，因此赌局的胜利者是约舒亚，按照约定，约舒亚要把涩谷的RG和UG全部抹消。

虽然如此，约舒亚还是给了音操一个机会，那就是玩最后一个游戏——两人持枪面对面，数到10的时候开枪，哪方倒下去，另一方就算胜利者。如果音操胜利了，他就可以在自己想要的涩谷生活下去。1、2、3、4……就算明知自己不射出这发子弹，涩谷就不复存在，可音操握枪的双手还是垂了下去。地面上的星星点点，是眼泪。



全隐秘报告入手方法

在游戏通关后，你可以获得一个名为“S：ゲームクリア”的道具。然后读取记录，主菜单内的“チャプター”选项就开启了。选择后就可随意选择剧本进行游戏，不过这次每天的剧本都有隐藏的任务，当天的任务全部完成后就可获得该天的隐秘报告（シークレットレポート）。报告内记录了众多游戏背景的资料，让你对游戏有更深的了解。同时，在收集了所有的隐秘报告后，通关后还会多出一小段剧情……这可说是收集隐秘报告的最大动力了。这里将获得每天隐秘报告所需要完成的任务例举一下，祝大家尽早看到隐藏结局。

※注：任务的种类总共有四种类型：
报告：获得之前某天的隐秘报告。
物品：满足条件后获得隐藏的强力装备（只能获得一次，以后调查拿到的是钱的徽章）。
绿猪：将关卡中所有的绿色小猪敌人打倒，由于只能击倒一次，一周目中击倒的在后期也不会出现。可在地图画面根据图标判断小猪是否存在。

BOSS：用hard以上的难度干掉关卡中的BOSS（以蓝色封印呈现），切换场景后便会再次出现，可反复挑战。不过需要注意的是，要满足任务就要直接去挑战，千万不能点其他敌人进入连续作战。

四季篇 一日
物品：可自由行动后调查忠犬的雕像，得到“鼻メガネ”。

四季篇 二日
报告：获得“四季篇 一日”的报告。
绿猪：存在于“西口バスターミナル”的右下（要先将雕像上的橙色敌人干掉）和“忠犬ハチ公像”。
物品：将“西口バスターミナル”雕像的橙色敌人干掉后和雕像旁的男子对话就可得到水手服（セーラー服）。

四季篇 三日
报告：获得“四季篇 二日”的报告。
绿猪：在“道玄坂”最左下和“涩急本店前”的左下。
物品：推进剧情到能够获得关键字阶段，然后回拉面店可获得关键字“ラーメン”。和工作人员对话后插入这个，会促使他再次来到拉面店，剧情过后就可获得“ゆかた”。
BOSS：88号敌人在漆黑的“ライヴステージ”的左下方。

四季篇 四日
绿猪：在“104ビル”左上。
物品：和比特交谈后不要去104商店，往下走就可获得“ウィメンズサンタセット”。
BOSS：87号敌人在“スクランブル交差点”正下方
BOSS：80号敌人在“104ビル”的左上方。

四季篇 五日
报告：获得“四季篇 四日”的报告。
绿猪：在“AMX前”和“モルコ前”分别有一只。
物品：剧情进行到用死神游戏缓解两个女学生矛盾时，连续三次将硬币移动到白上。
BOSS：90号敌人在“モルコ前”的左下。

四季篇 六日
报告：获得“四季篇 五日”的报告。
报告：获得“四季篇 三日”的报告。
绿猪：位置在“カドイ前”的上方，要先和死神对话。
物品：剧情发生到“センター街入口”时，对话中插入关键字“かなりヤバイです！”就可获得“マーブルギア”了。

四季篇 七日
报告：获得“四季篇 六日”的报告。
绿猪：位置在“トウワレコード”。
物品：调查“モルコ前”的电话亭就可获得“にゃんタンきぐるみ”了。
BOSS：91号敌人在“涩谷驿ガード下”的右边。

约舒亚篇 一日

物品：能够自由行动后调查忠犬的雕像，得到“はちうえ”。

约舒亚篇 二日

报告：获得“约舒亚篇 一日”的报告。
绿猪：分别在“スペイン坂”、“千鸟足会馆前”和“モルコ前”。
物品：到达“モルコ前”后返回最初的十字路口，从“センター街入口”进入到“スペイン坂”的店铺メイキカンチリドック后获得物品“スーパーマスク”。
BOSS：86号敌人在“千鸟足会馆前”，要先到达“モルコ前”后才能到那里。

约舒亚篇 三日

报告：获得“约舒亚篇 二日”的报告。
绿猪：在“千鸟足会馆前”和“宫下公园ガード”。
物品：剧情发展到替拉面店老板寻找创意的关键字时，来到漆黑一片的“ライヴステージ”和右上的人对话，然后调查这里地面的感叹号就可得到“かいぞくハット”。
BOSS：44号敌人在“宫下公园”。

约舒亚篇 四日

报告：获得“约舒亚篇 三日”的报告。
报告：获得“四季篇 七日”的报告。
绿猪：在“モルコ前”的左上。
物品：将麦克风被盗事件解决后来到“キャットストリート”的咖啡店，发生剧情后就可获得“サムライカツラ”。

比特篇 一日

绿猪：分别在“西口ターミナル”的右上和“涩谷驿ガード下”。
物品：能够自由行动后调查忠犬的雕像，得到“ブレザーの女子制服”。
BOSS：81号敌人在“西口バスターミナル”。
BOSS：83号敌人在“西口バスターミナル”。

比特篇 二日

报告：获得比特篇 一日”的报告。
绿猪：在“涩谷驿ガード下”、“忠犬ハチ公像前”和“道玄坂 ”。
物品：进入“道玄坂”的岩田コズミック商店内可获得“いれば”。
BOSS：66号敌人在“スクランブル交差点”下方。

比特篇 三日

报告：获得“比特篇 二日”的报告。
绿猪：“104ビル”的左、右侧各有一只。
物品：剧情进行到和大叔对话玩死神游戏后，将硬币移到黑处便可获得“黒ランドセル”。
BOSS：89号敌人在漆黑的“ライヴステージ”的左上。

比特篇 四日

报告：获得“比特篇 三日”的报告。
报告：获得“约舒亚篇 七日”的报告。
物品：完成主线，将三个箱子全部打开后出宫下公园ガード下”后和比特对话，然后调查这里右边的感叹号就可获得“学ラン”。

约舒亚篇 五日

报告：获得“约舒亚篇 四日”的报告。
绿猪：在“西口バスターミナル”和“キャットストリート”。
物品：发展剧情来到“宫下公园ガード”和死神用小游戏对决时故意输掉就可获得“ライダーグローブ”。
BOSS：82和84号敌人在“宇田川町路地里”。

约舒亚篇 六日

报告：获得“约舒亚篇 五日”的报告。
绿猪：位置在“センター街入口”和“涩急ヘッズ前”。
物品：在发展剧情时连续三次都选“先を急ぐ”，最后就能获得“じてんしゃ”了。
BOSS：22号敌人在“AMX”中下。

约舒亚篇 七日

报告：获得“约舒亚篇 六日”的报告。
绿猪：位置在“涩急本店前”（此猪需要在战斗时把NDS盖子合上）、“A-EAST”。
物品：来到“A-EAST”向右进入漆黑的“ライヴステージ”，剧情后出来便获得“ブレザーの男子制服”。
BOSS：92号敌人在“涩急本店前”中下位置。

比特篇 五日

报告：获得“比特篇 四日”的报告。
绿猪：在“西口ターミナル前”、“AMX”、“トウワレコード前”和“涩谷デパート前”。
物品：在“涩急ヘッズ”和5名死神的战斗结束后，和场景内的死神对话就可获得“番长セット”。
BOSS：47号敌人在“道玄坂”。

比特篇 六日

报告：获得“比特篇 五日”的报告。
绿猪：在“涩谷驿ガード下”和“宇田川町路地里”。
物品：首先你要在比特篇的第三天，当剧情发生到大叔和弟子交谈时，选择“自分で 决めるべきだ”。然后今天“道玄坂”的暗黑拉面就会开始营业，进入后就可获得“うちでのこづち”。
BOSS：93号敌人在“忠犬ハチ公像前”。

比特篇 七日

报告：获得“比特篇 六日”的报告。
绿猪：在“宫下公园”的左下。
物品：进入“道玄坂”的拉面店发生剧情后就可获得“あやしいマスク”了。
BOSS：94号敌人在“境界の川”最右边。

Another Day

报告：获得“比特篇 七日”的报告。
绿猪：除了“キャットストリート”有一只外，其余的都在隐藏的ボークシティ（从“道玄坂”向左）。
物品：进入“A-EAST前”的漆黑区域ライヴステージ，调查右上角的感叹后可得到“セーターつき女子制服”。
BOSS：击倒ボークシティ最上层的96号隐藏BOSS。



在不知不觉中《荒野兵器 交叉火力》就悄悄地来到了我们身边。作为一款外传性质的作品，本作最大的改动就是类型从原来的RPG变成了S·RPG，游戏战略性方面的要素做得相当出色，与其他同类游戏最大的不同就是该作没有特别强劲的作战单位，玩家为了过关必须不断地调整职业，让人体验到与以往大不相同的游戏乐趣。

文 羽纹&乌冬 美编 澄香

PSP 荒野兵器 交叉火力
ワイルドアームズ クロスファイア
◆SCEJ◆S·RPG◆2007年8月9日◆日版
◆1人◆4980日元◆无对应周边

系统介绍

地图选项

ステータス	查看角色状态。
クラスチェンジ	转职。
スキルセット	角色的技能设置，在战斗时通过"オリジナル"指令使用。
装备	切换角色的装备和道具。
アイテム一览	查看所持有的道具。
探索	让渡鸟去地图某个地点进行探索，探索结束后可得到道具。
システム	游戏系统设置。

战斗准备画面选项

DER	直接事件报告(Direct Event Report)，为玩家报告关卡的要点，并给出攻略建议。
条件确认	确认胜利条件与失败条件。
状况确认	确认战斗场地和敌人的基本信息。

角色基本参数

HP	体力	MGR	魔法防御力
MP	魔法值	AIM	命中
VP	耐力值	PRY	回避
EXP	经验值	RES	反应值
PSP	职业经验值	WGT	重量
ATP	物理攻击力	MOV	移动力
DEF	物理防御力	CLM	跳跃力
SOR	魔法攻击力		

P：为角色的耐力值，在战斗中无论做出什么行动都会消耗一定的耐力值，当耐力值为零时角色的HP就会不断减少，是一个为了不让玩家把战斗拖得太久的设定，当然也可以依靠这个磨死部分VP消耗快的敌人。

PSP：角色的职业经验值，影响到该职业技能的习得，各职业之间的职业经验值并不通用。



RES：反应值决定是角色在战斗里的行动顺序，反应值越高行动次数越多。

属性：基本参数右边的方框内表示的是该角色的属性，从上往下依次是土、冰、火、风，从数值上可判断该角色的抵抗属性和弱点属性，雇佣渡鸟时属性也是重要的参考项目。

阵形技

“阵形技”是一种根据我方成员的配置方位来加强对敌人伤害的系统。在移动过程中只要注意保持阵形，这种攻击效果加成就能一直维持下去，因此活用阵形技可以说是克敌制胜的一大利器。需要注意的是，敌方也能使用阵形技，如果不幸中了它们的埋伏，那么形势对我方将会非常不利。阵形配置总共有3种，参加阵形的人数越多发动起来就会越优先。

阵形技发动的优先顺序

圆环阵>三角阵>直线阵

直线阵 威力提升125%

同伴 / 对象 / 攻击发动者

前后夹击敌人的阵形，虽然攻击力加成最少，但也是最容易发动的阵形技，只要两名同伴就可以发动。

三角阵 威力提升150%

同伴 / 同伴 / 对象 / 攻击发动者

从三个方向包围敌人的阵形，如果碰到我方成员连续行动的情况，使用这个阵形将会非常有效。

圆环阵 威力提升175%

同伴 / 同伴 / 同伴 / 同伴 / 同伴 / 对象 / 攻击发动者

全方位包围敌人的阵形，虽然发动条件比较苛刻，但一旦发动，不仅可以群殴敌人，更能封住它们行动。

合体技

根据参加人数改变的伤害提升率

2人	250%	4人	350%	6人	450%
3人	300%	5人	400%		

我方成员在攻击敌人时，会有一项“锁定”指令。选择该指令后，我方成员并不会马上攻击被锁定的敌人，而是会进入待机状态。如果此时我方有其他角色攻击该名被锁定的敌人，便会联合刚才执行锁定指令的成员发动合体技。合体技的发动与角色的站位无关，并且随着合体人数的增加，攻击效果会越来越明显。需要注意的是，当轮到被锁定的对象行动时，所有锁定就会失效。





全职业介绍

专用职业



主动技能（フォース）

名称	消耗MP	效果
シューティングハウル	32	无视"飞行"特性的直线贯通攻击技能，移动后使用不能，只有装备シュトラルゲヴェイア时才能使用。
サクリファイス	16	牺牲自身的HP对目标造成伤害，移动后使用不能。
エンカレッジ	8	令周围单位的RES积蓄值上升。
ロブターン	32	将对手的行动能力占为己用。

被动技能

名称	效果
ソウルサバイブ	即死效果防御。
ダンデライオン装备	可以装备枪客的专用装备。
投射武器ブロック	一定几率令投射攻击无效化。
くじけない心	濒死状态下SOR、MGR、PRY上升。
重ねクリティカル	会心一击的威力上升。

特殊技能

スキルスロット+3	技能槽数加3。

枪客（ダンデライオン）

クラリッサ的专用职业，直线方向的攻击无拥有无限射程。一般在队伍后方作为支援类单位，不过配合职业技能也能发挥高杀伤力。

主动技能（フォース）

名称	消耗MP	效果
ウェポンスイング	12	3格范围内的武器振动波攻击，只有装备ポールアーム情况下才能使用。
ウェポンボルト	20	无视"飞行"特性的攻击技能，使用者所处位置越高伤害则越大。
ディザーム	8	一定几率解除目标对象的武器，只有装备ポールアーム情况下才能使用。
マリスドロウ	16	将周围单位的异常状态集中到自己身上。

被动技能

名称	效果
オーバフロウ	打倒敌人后技能的威力上升。
濒死时AIM上升	濒死状态下角色的AIM值上升50%。
斧战士装备	可以装备斧战士的专用装备。
迎击の心得	被敌人包围时反击的几率上升。
アタックアシスト	我方人员进行攻击的时候自己进行追击。

特殊技能

スキルスロット+3	技能槽数加3。

斧战士（アックスバトラー）

フィアース的专用职业，拥有高攻击力和高耐久力的职业，可以冲锋陷阵切实利用反击技能来给对手造成伤害。另外他独有的解除敌武装的技能有时能起到扭转局势的作用。

主动技能（フォース）

名称	消耗MP	效果
ブラスト	16	无属性的攻击魔术。
グラビトン	12	按比例扣除对手HP的攻击魔术，比例多少与对手的重量有关。
ラッシングビート	16	以使用者与对手间的RES差作为威力补正值的物理攻击，只有装备トンファー时才能使用。
ディレイアタック	24	取消目标下回合物理攻击。

被动技能

名称	效果
マーシャルメイジ	可以装备武术魔法师的专用装备。
エネミースルー	移动的时候可以穿越敌方单位。
绝好调ッ!	受到伤害的时候技能发动率上升。
エグゼクレイト	提升"状态能力下降"技能的成功率。
カウンター返し	反击对手的カウンター技巧。

特殊技能

スキルスロット+3	技能槽数加3。



武术魔法师（マーシャルメイジ）

レヴィン的专用职业，回避能力值得信赖。主动技能中既有攻击型的也有辅助型的，其中能强制取消目标下回合物理攻击的ディレイアタック尤为实用。



主动技能(遺失言语)

名称	消耗MP	效果
ライトニング	8	雷属性攻击魔法，对机械系敌人有特效，移动后使用不可。
リヴァイブ	48	我方战斗不能状态治疗。
ジョウント	8	可以通过障碍物的瞬间移动，移动后使用不可。
ダミードール	32	做出一个分身。

被动技能

名称	效果
学者装备	可以装备学者的专用装备。
アタックダウン	进行直接攻击时对象的命中下降。
クリティカル时再行动	打出会心一击时可再次行动。
ディストーション	将一定值未满的伤害判定为无效。
魔法效果+25%	魔法的效果上升25%。

特殊技能

スキルスロット+3	技能槽数加3。

学者(レアルストレーガ)

ラブナイナ的专用职业，拥有对应各种状况的魔法。用丰富的被动技能弥补物理攻击上的不足。

主动技能(佣兵流)

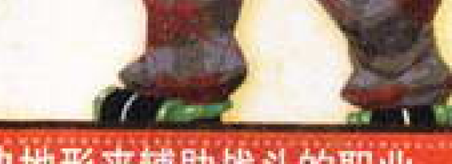
名称	消耗MP	效果
オービタルリング	8	以使用者为中心进行周围一格的范围攻击，只有装备ブーメラン时才能使用。
レイジレイブ	32	发动与角色移动力相同回数的攻击，能将目标击退，移动后使用不能，只有装备ブーメラン时才能使用。
ハイパーウェポン	32	令目标的攻击力上升50%。
プラボーク	8	向对手发起挑拨，令其向使用者靠拢。

被动技能

名称	效果
クリティカル无效	不会受到会心一击。
移动后VP回复	角色移动后回复一定量的VP。
ストームライダー装备	可以装备暴风斗士的专用装备。
タクティカルアボイド	令角色的PRY值上升。
レイジレイブリベンジ	反击对手的レイジレイブ技能。

特殊技能

スキルスロット+3	技能槽数加3。



暴风斗士(ストームライダー)

ログナー能够灵活运用各种地形来辅助战斗的职业，物理攻击力非常高，以猛烈的连续攻击术来压制对方。经常作为队伍排头冲锋陷阵的单位。

主动技能(ブランド)

名称	消耗MP	效果
リボルバースイーブ	16	对使用者周围的对象进行物理攻击，只有装备大剑时才能使用。
イグゾーストヒット	8	给予对象耐力值的伤害，只有装备大剑时才能使用。
ロイヤルチアー	8	使用者周围单位的能力上升。
ステータスロック	24	无视由技能引起的能力变化，固定现在角色能力参数。

被动技能

名称	效果
ZOC无效	可以无视ZOC移动。
阵头に立つは王家の务め	每战开始时必是第一个行动的人物。
あきらめない心	伴随耐力值的减少反应值上升。
公主剑士装备	可以装备公主剑士的专用装备。
ターム经过スキル确率上升	随着回合数增加被动技能发动几率上升。

特殊技能

スキルスロット+3	技能槽数加3。

公主剑士(プリンセスフェンサー)

アレクシア的专用职业，拥有极高的攻击力和命中率的职业，可惜RES偏低，两个与角色能力状态相关的主动技能都很实用。

泛用职业

主动技能(战技)

名称	消耗MP	效果
ハードスマッシュ	16	大威力的物理攻击。
スマートドライブ	16	必定命中的物理攻击。
MPバースト	0	一定几率使MP变为现在的3倍，失败则为0。
装备变更	8	消费一回合变更现有装备。

被动技能

名称	效果
待机时VP回复	不移动直接待机时回复VP。
ブラッドヒート	反击时伤害上升。
ウエポンブロック	令受到的物理攻击一定几率无效化。
勇士装备	可以装备勇士的专用装备。
ATP+25%	攻击力提高25%。

特殊技能

リタリエイション	发动ウエポンブロック时伤害反射。

勇士（ウォーヘッド）

- 武器：剑　防具：防护背心
- 泛用职业中拥有最高攻击力的职业，擅长使用剑的物理攻击专家，是可以一直使用到游戏终盘的职业。



主动技能(战技)

名称	消耗MP	效果
クラッシュ	16	地属性攻击魔法，移动后使用不可。
フリーズ	16	水属性攻击魔法，移动后使用不可。
ファイア	16	火属性攻击魔法，移动后使用不可。
ヴォルテック	16	风属性攻击魔法，移动后使用不可。

被动技能

名称	效果
魔术师装备	可装备魔术师的专用装备。
待机时MP回复	待机时自动回复MP。
濒死时消费MPセーブ	濒死状态下技能所消耗MP减少。
レジストブロック	令受到的魔法攻击一定几率无效化。
SOR+25%	魔法攻击力提高25%。

特殊技能

リフレクト	发动レジストブロック时伤害反射。

魔术师（スペルキャスター）

- 武器：魔导书　防具：指环
- 泛用职业中拥有最大魔法攻击力的职业，相对地物理攻击非常差，可以使用远距离的魔法攻击这个职业的特点。

主动技能(サポート)

名称	消耗MP	效果
スロウダウン	12	令目标RES值降低，移动后使用不可。
フィブルマインド	16	使对象MP降低，移动后使用不可。
インヴォーク	28	使对象直到下一回合前的技能发动几率和命中率都为100%。
ラッシュ	8	把移动后不可使用的主动技能变为能在移动后使用。

被动技能

名称	效果
幻想家装备	可装备幻想家的专用装备。
ゾーンエフェクト	邻接的友军的命中率和命中率回避率上升／邻接的敌军的命中率和回避率下降。
アーツサポート	阵形技和合体技的效果上升。
获得PSPアップ	过关奖励时所获得的PSP上升。
オブジェアタック	直接攻击邻接的障碍物时能使障碍物移动。

特殊技能

サポートエフェクトプラス	ゾーンエフェクト和アーツサポート的效果上升。



幻想家（ファンタスティカ）

- 武器：铃铛　防具：徽章
- 辅助战斗的专家，自身能力不高，但是拥有很多改变角色能力的技能，能对整个队伍起到支援作用。



主动技能(ミスティック)

名称	消耗MP	效果
ミスティック	20	自身使用道具的效果范围扩大。

被动技能

名称	效果
道具师装备	可装备道具师的专用装备。
ディセラレイト	在直接攻击时付与对象RES值减少的效果。
アイテム效果	道具的效果上升。
アイテム效果范围扩大	道具可以在其他角色身上使用。
アイテムキャリアプラス	可持有道具数量增多。

特殊技能

上位アイテム使用	可以使用上位道具。

道具师(ガジェッティア)

- 武器：扳手　防具：围裙
- 擅长使用各种道具的职业，使用道具的效果和范围比其他职业更大，能担任攻击和辅助两方面的工作。

主动技能(防御术)

名称	消耗MP	效果
ヘヴィストライク	24	物理攻击，被攻击对象的重量比使用者轻的话会退后一格。
アラウアンス	4	能击倒对方的情况下，强制令其HP剩下1。
フォースフィールド	28	使用者直到下一回合前不受到任何HP伤害。
アンプリファイア	32	使用者下次的攻击伤害上升，移动后使用不可。

被动技能

名称	效果
ノックバック无效	受到攻击不会退后。
ZOCエフェクト	邻接敌方单位的移动力下降。
DEF+25%	防御力上升25%。
护卫装备	可装备守护者的专用装备。
ディフィンサー	一定几率承受邻接我方单位受到物理伤害，移动后使用不可。

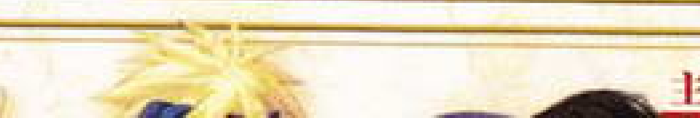
特殊技能

オートーガード	受到伤害一定几率减少，ディフィンサー发动时必发动。



护卫(エスコートベッセル)

- 武器：锤　防具：金属铠甲
- 泛用职业中拥有最高防御力的职业，作为队伍里的"盾"，一般配置在战斗的最前线。



主动技能(退魔)

名称	消耗MP	效果
ヒール	12	根据使用者的魔力回复HP。
スティグマ	24	对不死系有特效的攻击魔法，移动后使用不可。
フラジャイル	20	使用对象的防御力和魔法防御力下降，移动后使用不可。
ターンシフト	32	使用者和对象的回合交换，使用者下回合结束前RES上升。

被动技能

名称	效果
拯救者装备	可装备拯救者的专用装备。
仲间の危机にRES上升	同伴濒死时RES上升。
被ダメージ时HP回复	受到伤害时一定几率回复HP。
MGR+25%	魔法防御力提高25%。
エクステンション	单体魔法的范围扩大。

特殊技能

上位アイテム使用	可以使用上位道具。

拯救者(セイクリッドセイバー)

- 武器：怀刀　防具：护符
- 拥有回复和辅助技能的后方支援型魔法职业，泛用职业中拥有最高魔法防御力，和典型魔法型角色一样物理攻击偏低。

主动技能(探索)

名称	消耗MP	效果
アナライズ	4	在能力画面里详细表示对象的参数。
ディテクター	8	发现使用者周围的隐藏道具和单位。
チェンジ	16	能把关卡里的特殊机关ジェム变为ジェムブロック，对人物使用时能调换对象当前的HP和MP，移动后使用不可。
イン&アウト	12	消费1回合切换当前所带的道具。

被动技能

名称	效果
段差对应	投射武器的上下方向射程延伸。
トドメにギャラゲット	击倒敌人时一定几率获得金钱。
トドメにアイテムゲット	击倒敌人时一定几率获得道具。
探险家装备	可装备探险家的专用装备。
移动后アイテムゲット	移动后一定几率获得道具。

特殊技能

探索者の极意	击倒敌人时一定几率获得珍贵道具/两倍的金钱。

探险家(ワンダーシーカ)

- 武器：弹弓　防具：靴
- 擅长道具探索的职业，移动和跳跃能力优秀，而且能力里没
- 有特别低的项目是这个职业的优点。



主动技能(レイパワー)

名称	消耗MP	效果
トランスリイト	8	在同属性的レイポイント间进行瞬间移动。
リプリイス	12	使用者和对象的位置对调，移动后使用不可。
シャットアウト	16	使对象不能移动，移动后使用不可。
フィールド	32	使用者现处在的レイポイント属性区域展开。该属性的攻击强化，对立属性的攻击弱化。

被动技能

名称	效果
レイアタック	对应所处レイポイント的不同，能使出带有该属性的物理攻击。
移动后HP回复	移动后回复一定量的HP。
忍者装备	可装备忍者的专用装备。
移动コスト无视	地形的移动消费无视。
仲间の危机に移动力上升	我方单位濒死/战斗不能时自己的移动和跳跃上升。

特殊技能

レイブースト	在レイポイント里自己对应的属性参数上升

忍者(ジオニックルーラー)

- 武器：手里剑　防具：宝石
- 这个职业的特点为可以见到某些战场里称为レイポイント的带有属性的HEX，可
- 以不受地形的影响进行行动，并拥有可改变战场上单位的位置和属性的技能。

主动技能(アクセル)

名称	消耗MP	效果
スラストチャージ	12	对直线上的单个敌人进行物理攻击，威力视距离而定，移动后使用不可。
ソニックブーム	12	在直线移动时对左右两边的对象进行物理攻击，移动后使用不可。
ビートステップ	8	移动力和跳跃力上升。
MPバースト	4	一定几率使HP变为现在的3倍，失败则为0。

被动技能

名称	效果
移动后MP回复	移动后MP得到少量回复。
ペネトレター	投射攻击可以贯通障碍物。
强击枪手装备	可装备强击枪手的专用装备。
获得EXPアップ	过关奖励时所获得的EXP上升。
MOVプラス	移动力上升。

特殊技能

バリアント	随着HP的减少攻击力上升。

强击枪手(アサルトバスター)

- 武器：枪　防具：头盔
- 只能进行直线的移动的职业，但是拥有泛用职业中拥有最高的移动力，适
- 用于突袭，在平地的战场能发挥出最大实力。









主动技能(魔导)

名称	消耗MP	效果
デバステイト	20	对使用者周围2格的单位进行无属性魔法攻击，移动后使用不可。
プロテクト	12	对象的防御力与魔法防御力上升，移动后使用不可。
ディスペル	16	对象的能力变化状态消失。
アゲインスト	8	对象的魔法成功率下降，移动后使用不可。

被动技能

名称	效果
解谜师装备	可装备魔导师的专用装备。
警戒	判定濒死状态的HP比例上升。
敌味方识别	使用攻击魔法不会给我方单位造成伤害，使用回复魔法不会为敌方回复。
エンデュランス	自己受到的能力变化状态效果延长。
レビテーション	毒/熔岩地形无效化。

特殊技能

ソーサーチャージ	随回合经过魔法攻击力上升。

解谜师(エニグマンサー)

- 武器：杖　防具：长袍
- 泛用职业中拥有最高MP的职业，魔力仅次于魔术师，技能里既有攻击魔法也有辅助魔法，泛用性高。

主动技能(サバイバル)

名称	消耗MP	效果
ルジカルザップ	12	使使用者下一回合结束前RES上升的物理攻击。
ダイバーキック	20	高度差越大威力越大的物理攻击。
メズマアイズ	24	使用者周围3格内的对象命中率低下。
トレースオン	8	使用后如果对象移动，使用者也向着他的方向移动。

被动技能

名称	效果
レメーブトラップ	能看到战场里的陷阱，踩上去后能把它解除。
CLMプラス	跳跃能力上升。
弓箭手装备	可装备弓箭手的专用装备。
AIM+25%	命中上升25%。
クリティカル发动率上升	会心一击发动几率上升。

特殊技能

スナイパーハート	会心一击的威力上升，发动几率上升。



弓箭手(ストライダー)

- 武器：弓　防具：护身符
- 泛用职业中拥有最高命中和跳跃力的职业，使用武器为泛用职业里射程最大的弓，擅长高台战法。



主动技能(スローイング)

名称	消耗MP	效果
バスタースロー	20	把对象扔出去的物理攻击，对象的重量越大伤害越大。
シュライクフォール	16	选择落点将对手打过去的物理攻击
シュートアイテム	8	投掷专用道具给予伤害，移动后使用不可。
レフトアップ	4	举起对象，并可以将他放在自己周围任意一格。

被动技能

名称	效果
レメーブトラップ	回合结束时RES储蓄值随机上升。
拳击决斗士装备	可装备拳击决斗士的专用装备。
レッドゾーン	濒死时可以马上进入行动回合。
投射距离プラス	投射武器的射程距离延长。
VP+25%	耐力上升25%。

特殊技能

パワーチャージ	随回合经过攻击力上升。

拳击决斗士(グラブデュエリスト)

- 武器：拳击手套　防具：皮带
- 泛用职业中拥有最高耐力值的职业，可以进行长时间的作战，并拥有可以将对象扔出的独特技能。

主动技能(隐形)

名称	消耗MP	效果
シックスバレット	24	连放6次威力较小的物理攻击。
イノセントブルウ	12	根据对手状态给予固定伤害的物理攻击。
シフト	0	使用者的MP分给我方全员，移动后使用不可。
ブラックアウト	32	隐藏起来使自己不会成为被攻击对象。

被动技能

名称	效果
ターン时HP回复	每到自己的回合时自动回复HP。
カウンター发动率上升	反击的发动几率上升。
夜袭者装备	可装备夜袭者的专用装备。
イリュージョン	一定几率令所有攻击无效。
RES+25%	RES上升25%。

特殊技能

イナーシャルキャンセル	取代按×键的反击变为马上进入自己的行动回合。

夜袭者（ナイトレイダー）

- 武器：细剑　防具：面具
- 泛用职业中拥有最高反应值的职业，可以用高行动次数来压制敌人行动，但是其他方面的 能力不高。





主动技能(エミュレート)

名称	消耗MP	效果
ダウンロード	0	一定几率在敌人身上学得其技能。

被动技能

名称	效果
アクションリプレイ	接近我方角色时，一定几率能重复一次刚才这位角色所做过的行动。
ターン时MP回复	每到自己的回合时回复MP。
模仿师装备	可装备模仿师的专用装备。
弱点属性补正	攻击弱点属性时伤害上升。
消费MPセーブ	MP消费下降为原来的75%。

特殊技能

リプレイマスター	提高アクションリプレ イ的发动几率和ダウンロード的成功率。

模仿师（エミュレーター）

- 武器：爆弹　防具：怀表
- 各方面的能力不高，但是有可以使用怪物技能的魅力能力，还可以模仿我方单位的行动。

主动技能(觉悟)

名称	消耗MP	效果
ディビリテイタイ	32	对象的能力下降、一定几率封印技能。
ハイスラッガー	16	使用者的回避加成到物理攻击上，使用后下回合回避下降。
ソーサルアンカー	4	可以利用某些关卡里的特殊机关ポール进行远距离的移动，移动后使用不可。
パッシブスタイル	24	使用后到下一回合为止被动技能发动率上升，攻击力下降。

被动技能

名称	效果
RPY+25%	反应上升25%。
アタック时HP回复	攻击时自己HP回复。
アタック时MP回复	攻击时自己MP回复。
侠客装备	可装备侠客的专用装备。
コマンドクリティカル	技能攻击也能发动会心一击。

特殊技能

明镜止水	直接攻击效果和被动技能的发动率上升。

侠客（フェダーイン）

- 武器：弯刀　防具：勾玉
- 泛用职业中拥有最高回避的职业，有能够封印技能和提高技能发动率的独特能力，防御力偏低。

主动技能(骑士道)

名称	消耗MP	效果
クイック	32	对象的反应上升，移动后使用不可。
イントルード	16	回合结束后再行动，移动后使用不可。
マリスリバース	4	把负面效果转嫁给对象，并造成一定的物理伤害。
リメイン	24	使用后到下一回合为止被动技能发动率上升，攻击力下降，移动后使用不可。

被动技能

名称	效果
待机时HP回复	待机时自动回复VP。
ディストリビュート	击倒敌人时，剩余伤害往其他敌人身上分配。
	我方的回复剩余往其他友军身上分配。
濒死时RESアップ	濒死时RES上升。
トドメにRES上升	击倒敌人时RES上升。
エクスキャバリア装备	可装备圣骑士的专用装备。

特殊技能

ホーリーオーダー	周围不死系敌人的能力降低。

圣骑士（エクスキャバリア）

◆ **武器：礼仪剑 防具：礼服**
◆ 泛用职业中拥有最高HP的职业，其余能力平均，泛用性高，虽然没有强力的攻击
◆ 技能，但这个职业最大的魅力在于可以将魔法攻击力加成到物理攻击伤害里。

流程攻略

Prologue 君は、ダンデライオン

Battle－01

限制出场人数：剧情固定2人
胜利条件：敌全灭

战斗解说：游戏的最初战斗章节，难度非常低，敌人的能力实在不敌恭维，フイアース的普通攻击一回合就能灭掉一个。Bossルパート一出来会主动往后撤退，可以不予理会，玩家只需要好好地熟悉下战斗系统即可。

Chapter 1 建国の骑士が征く道に

玄关港アトレイジ

按照道具店キリアム→酒场老板→ハインツ→道具店老板ヴィタリー的顺序与他们对话后可以得到エレシウスマップ，这样两位主角就能够出港前行了，不过要提醒大家的是出发后便无法再返回，因此道具和武器能一定要在之前购买齐全。

Battle－02 いざないの交易路

限制出场人数：剧情固定2人
胜利条件：敌全灭
战斗解说：战斗开始后“オリジナル”指令使用可能，需要消耗角色的MP来发动。其中クラリッサ的“エンカレッジ”能使周围角色的Res值上升，值得使用。本关的难度依旧很低，多使用阵型攻击的威力修正来击倒敌人。



▲使用技能来使我方角色行动加速。

小提示：战斗结束后玩家可以在系统菜单里选择“クラスチェンジ”来调整角色的职业，推荐将女主角转为“スペルキャスター”来释放魔法以增强队伍的作战能力。

Battle－03 行く风を闭ざす关门

限制出场人数：剧情固定3人
胜利条件：开启关卡内的机关或敌全灭
宝箱道具：ヒールベリー

战斗解说：战斗开始时只有女主角和白犬出战，经过两个回合后フイアース和新同伴ラブライナオ才会登场。本关的两个胜利条件在难度上有天壤之别：以开启机关为目标的话可以用女主角和フイアース拖住敌Bossグレン，然后让ラブライナオ使用技能"ジョウント"潜移到机关旁边用雷属性魔法攻击即可。如果想要敌全灭，在战斗前将两名主人公转为魔法师，并带满回复道具。Bossグレン的能力很强，一击能耗掉我方单位80%左右的体力，因此令一名角色在回复药的支撑下硬扛住他的攻击，然后另外两名角色集中以魔法对其进行攻击，Boss对冰属性攻击的抗性较弱。



小提示：战斗结束后玩家可以在系统菜单里选择"スキルセット"来调整角色的特技。到达下个目的地"浦里ボリアーシャ"后先去广场和ラブライナオ对话，然后去酒场发生剧情。

Battle－04 浦里ボリアーシャ

限制出场人数：剧情固定3人
胜利条件：敌全灭或是全员到达地图最上端

战斗解说：战斗开始之初，DER系统(战斗直接报告系统)开放，ラブライナオ会为玩家提供战场上的一些有用情报，注意细心查看。本战地图中央有两座柱型障碍物体，玩家可以需要将一名角色转职为"フアンタスティカ"，然后使用普通攻击令障碍物移动来挡住敌先前部队的前进路线，这样我方的魔法单位就能安心地躲在后面释放魔法打击敌人，只要将敌先前部队清扫后接下来的战斗就非常简单了(全灭敌人有100的基础经验值可拿，非常可观)。另外，在本关里玩家要密切留意角色的VP值消耗情况，如果VP下降至0，那么接下来该角色每次行动结束后就会扣除最大HP10%的体力，因此最好做到速战速决。

小提示：战斗结束后自由战斗地点"追の剥ぎたちの深森"开放，玩家可以通过反复战斗赚取EXP、PSP以及金钱。

Battle－05 远クリードモア收容所

限制出场人数：剧情固定3人
前半段胜利条件：救出所有被关押在房间内的村民且不能被巡哨的敌人发现

战斗解说：玩家操纵角色移动到房门前使用待机就可以解救被关押的村民，注意不要被在外围巡视的守卫发现，要善于利用房屋来回避其视线。由于本战不需要发生任何战斗，因此玩家可以将角色全部转为移动力较高的职业。ラブライナオ的瞬移技能在本关里大活跃，成功营救出8位村民后发生剧情，战斗进入后半段。(中间无法保存记录，要做好心理准备)

限制出场人数：剧情固定4人
后半段胜利条件：所有村民脱离或打倒敌Bossナナサト
宝箱道具：ヒールベリー

战斗解说：由于村民中任意一个被击倒都判定为Gameover，因此帮他们回血是本任务的重中之重。战斗前新角色レヴィン暂时加入，使得目前可控制的人类单位达到4名，任意选择2名转为"ガジェッティア"并带满8个回复药专门帮助村民回复HP，一般来说村民能承受住两轮攻击，只要补血及时，过关难度也并不算高。垫后的两名角色推荐フイアース和白犬，フイアース有招技能可以解除目标的武器，运用在本关卡里非常得当。城门前迎合部队的角色一定要是魔法师，要想在村民全脱离之前灭掉Boss提前结束战斗就只能依靠魔法相克的特性来进行攻略。



小提示：战斗结束后回到"浦里ボリアーシャ"与酒场老板娘エレン对话发展剧情。此时渡鸟雇佣系统开放，玩家可以在酒场花费一定数量的金钱雇佣新的作战单位提升我军实力，同时也可以进行相关的探索任务。

Battle－06 潮风にさびた船着场

限制出场人数：6人
胜利条件：敌全灭
战斗解说：本关如果不注意看DER的话很有可能不知道过关：任何攻击对水中的史莱母都只有1的伤害并且还会造成它们分裂。而正确的做法是让魔法单位使用火魔法点燃水面上的4盏烛台，随着水温的升高，史莱母们会被迫往岸上移动，当它们脱离水域保护后再针对它们的弱点使用火属性攻击一击必杀。至于剩下的几只犬类怪物则要轻松许多，多利用阵型攻击来给予它们致命打击吧。



▲使用火魔法点燃烛台逼怪物上岸。

小提示：战斗结束回到"浦里ボリアーシャ"自动发生剧情，然后在商店里购买一些"アンチドーテ"，下场战斗里会用得着。

Battle－07 鸟落としの沼

限制出场人数：6人
胜利条件：敌全灭
宝箱道具：リヴァイブフルーツ
战斗解说：本关的区域中央大部分是泥潭，角色走进去就会中毒，之前购买的解毒药能派上用场了。大部队可以顺着狭窄的小道慢慢前行，有几处高台会考验角色的跳跃能力，如果实在不行的话就只能选择从毒潭区域通过。本关卡推荐使用的职业是魔法师，广阔的攻击范围可以占尽优势，地图后半部分的敌人几乎全都需要他们来消灭，因此还不要忘记带回复道具。版面中有两个LV9的敌人稍显棘手，需要魔法单位合力击倒。而地图右侧的宝箱直接让ラブライナ用瞬移技能前去拿取。



▲在特技的支持下，ラブライナ的行动游刃有余。

Battle－08 守侠兽の圣域

限制出场人数：6人
胜利条件：99回合经过之前我方全员从地图最上方的出口脱离
宝箱道具：カッツバルゲル
战斗解说：看似悬乎但实际上比较轻松的一关，玩家可以从左、中、右三条路线中任选一条前进，其中左边是魔法师×4，右边是战士×4，中央为一Boss级角色镇守。比较好突破的是右侧的战士组，由于他们普片存在HP低的弱点，我方魔法师只需要一回攻击就能解决掉一个，击破敌兵后径直走到目的地即可过关。想挑战下自我的玩家可以选择中间一条路线，对付Boss的时候用三名物理攻击角色将他围住进行阵型攻击，其余魔法单位用冰魔法逐步削弱体力，由于该Boss还不至于强到可以秒杀我方角色的地步，因此选择中间这条路线的效率也不见得会比其他两条低。

Battle－09 祠宇へと续く参道

限制出场人数：6人
胜利条件：敌全灭
战斗解说：战前准备画面的时候记得为レヴィン准备上武具。战斗开始后地图从中央被阻断，レヴィン独自被分在了地图下方，可以先全速往后方撤退。上方的我军单位要迅速将狭隘的山路堵住，还是推荐フィアース和白犬这对组合。剩下的魔法单位往地图中央的障碍物处移动，这样下方的敌人就会放弃レヴィン而直接傻傻地站在障碍物前发呆，用相克的魔法好好招待他们吧，等清理完这里的敌人后就可以去增援フィアース了。战斗胜利后レヴィン正式加入我方。

Battle－10 モラサール砦

限制出场人数：6人
胜利条件：モゲヤ**击退**
战斗解说：本关的目标只有モゲヤ一个，其他杂兵可以不予理会。但是モゲヤ不会主动进攻，想追求速攻的话我方部队里最好有一名ファンタスティカ，利用其职业特性来移动柱子可以制造不少捷径。战斗方面敌方单位分布零散，大可逐个击破，但其中也不乏皮糙肉厚的



▲走地图最右边的路能最快到达Boss处。

家伙，建议多使用魔法单位针对其属性弱点进行攻击，物理攻击职业则负责清理障碍物和吸引火力，注意如果想全灭敌人的话就目前来讲有部分职业的VP是绝对不够用的。Bossモグヤ的职业为ウォーヘッド，物理攻击力相当高，而且Boss身边的两个帮手还会降低我方单位的RES，就算是フイアース和白犬也撑不了几回合，所以有角色倒下也是在所难免的，过关后增加4个新职业选择。

Battle－11 铁山坑ハニガー

前半段限制出场人数：剧情固定2人

胜利条件：到达指定地点

战斗解说：分别和这里的居民对话后开始战斗，本关有两部分，前半部分的目的为潜入指定地点救出人质，所以不能给敌人发现，但是到达指定前要先找到本关的关键物品电梯钥匙。战斗开始前最好把两人的职业都转为ワンダーシーカー，这样一来移动力高，另一方面也可以使技能ディテクター发现隐藏的钥匙，钥匙位置在离我方较远的那名敌人巡逻的屋子前方，得到钥匙后要启动电梯，先一人在下面踩着机关让另一人上去后，再用同样的方法把下面的人送上来即可进入下半部分。



▲钥匙的具体位置就在房屋旁边。

后半段限制出场人数：剧情固定2人

胜利条件：敌全灭

战斗解说：救出人质后想不到还是给发现了，一场恶战是不能避免了。战斗前记得先把职业给换回来，本关的敌人魔法防御力都普遍偏高，我方最好以物理攻击单位为主要攻击的主力，回复完全依靠レヴィン一个人就可以了。最下方Boss的魔法防御极高，而且受到伤害还会回复HP，我方人员等级不高的话会比较吃力，建议使用主角的对Boss专用技能サクリファイス硬啃，再配合レヴィン的高RES进行快速回复，就可以在每次主角行动的回合给Boss带来巨大伤害。本关结束后武器店有新商品入库，同时玩家可以在合成屋进行装备合成了。

Battle－12 そぼ降る冰雨×

限制出场人数：6人

胜利条件：击倒半数(4人)以上的敌人

战斗解说：フイアース和レヴィン两人在本关不能出战，不过好在关卡难度不高，其余角色也能应付得过来。本关的敌人分散地很开，而且不会往我方部队一涌而来，玩家只需要逐个引诱慢慢击破即可。想挑战难度的话可以考虑击破Bossルバート，方法是让全体魔法单位集中在第二层山崖的中段集中攻击他，此时的他是无法反击的，不过由于这个家伙皮糙肉厚，并带有回复道具，要想耗死他需要花费一定的时间。魔法单位MP不足的话可以利用地图上的黄色水晶来进行补充。

Battle－13 繋ぎ纺がれし路

限制出场人数：剧情固定2人

胜利条件：到达指定地点

宝箱道具：キュイラッサ

战斗解说：本关的主角是在上关中被禁止出战的フイアース和レヴィン两人。这个关卡共分为5个小部分，其中1～4部分为跨越各种障碍物并利用传送点到达目的地，两名角色都需要转职成移动力和跳跃力都很高的ワンダーシーカー，才能顺利通过。关卡的第5个部分是场战斗，两位角色要各自面对3只独眼怪兽，针对它们只会使用近身攻击的特点装备上“反击”或



者档格物理攻击的技能效果都很不错，当然也不要忘记配备回复药。

Battle－14 はぐれ者の吹きだまり

限制出场人数：6人
胜利条件：敌全灭
宝箱道具：刚体の护符

战斗解说：本关出现的名为“魑魅”的怪兽有些特别，地图上的某些区域是它们的自身强化区域，只要移动进去其能力值就会有大幅度的提升，不过这中怪物也有个最大的弱点，那就是它们的某种抗性为-100%，使用对应的魔法就能给其造成绝大的伤害。战斗开始时靠河的左岸前进，这样可以避免受到从对面而来的远程攻击。敌人分布较为散开，而且会一直待在强化区域内不肯移动，因此只要我方注意走位，它们就不可能连续攻击到我方单位两次，带上一名“セイクリッドセイバー”及时为受伤角色治疗即可。

Battle－15 坏死の台地

限制出场人数：6人
胜利条件：敌全灭
宝箱道具：アンチドーテ

战斗解说：从本关开始，玩家终于可以使用另外一种连携攻击系统“コンビネーションアーツ”，它相对于阵型连协攻击更为实用的一点就是对角色的位置要求并没有那么高。本关的敌人“单眼奇兽”防御力都特别高，尽量使用新的连携技能来打倒它们吧。当敌人的总数量剩余两体以下时地图上方会出现敌援军，其中包括Boss甲壳亚龙，不过它不会主动出来攻击我方角色，玩家可以将杂兵全部清理干净后再来合力对付之。



Battle－16 沙尘のリチャードローズ

限制出场人数：6人
胜利条件：敌全灭
宝箱道具：セーフティシューズ

战斗解说：游戏里的第一次保卫战役，只要消灭全部敌人并且不让任何敌人走到版图的最下方就能胜利。初始双方一字排开，看上去距离挺远并且中间还有大量的障碍物阻隔，但其实打起来也不轻松，因为敌方都为高移动的力的职业，8格的移动力不出几个回合就能通过我方的防线，建议用长距离魔法集中火力逐个击破。在消灭两个敌人后版图左上会出现3名敌方增援，再消灭两个后版图右上还会出现3个，多用エンカレッジ技能增加我方行动数和ジオニックルーラー封锁敌人行动是本关获胜的关键。

小提示：战斗结束后与酒场的ダニエル对话发展剧情。

Battle－17 欲望み果て无き采石场

限制出场人数：6人
胜利条件：敌全灭
宝箱道具：ヒールベリー

战斗解说：战斗中出现的全是不死类敌人，使用物理或是普通魔法攻击打倒它们后会有一定几率重生，要想彻底消灭它们就必须使用セイクリッドセイバー职业的“スティグマ”技能。另外该职业的“エクステンション”能使魔法进行范围性攻击，是魔法单位必学的技能。将敌人数量减少到还剩1个的时候会从地图下方出现9个敌增援，它们多为成群移动，我方的范围魔法一次能命中3体以上，解决起来效率并不低。



小提示：战斗结束后ログナー加入，他的特技中“移动后VP回复”属于超好用技能，可以多加锻炼。接下来返回村庄与“石切り场”内的“昔を怀かしむ老人”对话推动剧情。

Battle－18 沙尘のリチャードローズ

限制出场人数：6人
胜利条件：敌全灭

战斗解说：本关的作战目的为保护没有来得及逃

脱的村民，只要有一个村民被击倒即会导致Game Over，所以条件有点苛刻。和前一关一样，本关的敌人都是不死系敌人，所以还是多准备些セイクリッドセイバー职业的角色，本关的难点在于村民普遍都"缺钙"，挨不住敌人狂轰乱炸，所以要注意帮他们回复，特别要留意的是最远处的老伯伯，是重点救助对象，本关一开始就要派人上去为他解围才是上策。

Chapter 2 かの地にて集うは、王と王と…

Battle－19 畏ろしヶ渊

限制出场人数：6人
宝箱道具：シールド+1
胜利条件：治安警卫队员全灭
战斗解说：第二章的初始战斗，难度飙升，推荐玩家先去练练级，不然可能会感觉寸步难行。本关卡中有一个名为"ヴォジャノーイ"的怪物，它释放的技能会使得在浅水塘里行走的角色受到伤害，特点为敌我不分，玩家快速淌过水塘就不用再去理会它。如果玩家硬要打倒"ヴォジャノーイ"的话，最可行的方法就是使用女主角牺牲自身HP给对手造成伤害的那招，不过补血一定要及时。敌人数量剩余6个以下时会出现4个增援，此4人能力明显高出其他敌角色一截，并且还会使用令我方角色魔法命中率下降的技能，此时可以多利用连携物理攻击。

Battle－20 往きて行き交いし路

限制出场人数：6人
宝箱道具：おでかけ着+1
胜利条件：敌全灭
战斗解说：本关的地图上有3个机关控制着水晶柱的升降，后排2个要求角色的WGT值在13以上并且必须同时踩下才会有效果，推荐转出两名"エスコートベッセル"再配上提升防御力的技能去踩机关，这样高台上的弓箭手对你的伤害在10左右，基本没什么危险。当敌方单位剩余4个以下时会在地图的下方出现5个敌增援，好在他们的实力不算强，优先将那个会向同伴释放两防UP魔法的敌单位解决掉会轻松不少。

Battle－21 ラサロム砦

限制出场人数：剧情固定2人+自选4人
胜利条件：敌全灭
宝箱道具：杯のバッジ+1
战斗解说：条件比较苛刻的一关，因为除了后来才归队的フイアース外，我方出场的全部人物都不能使用オリジナル指令，也就是说不能使用任何魔法和物理攻击技能（フイアース归队后可用职业专用技能マリスドロウ来帮助同伴消除此异常状态），比较安慰的是被动技能是还能发动，所以在战前最好多装备些例如能力上升类和自动回复类的被动技能。本关的地形为高台，再加上没了魔法，所以间接物理攻击职业会很吃香，利用落差来狙击敌人是最为有效的打法，另外还要注意本关有一次敌增援。

小提示：本关结束后会增加4个新职业选择，其中"ストライダー"职业里提升角色跳跃能力以及"アザルトバスター"职业里提升角色移动能力的这两个技能是必须学的，而"エニグマンサー"的敌我方自动识别的技能是魔法单位的必要技能，玩家需要多花一点时间来苦练。接下来是"王都エレンシア"的6连战，中途不可进行道具补充，玩家在出发之前一定要做好万全的准备。

Battle－22 王都エレンシア

限制出场人数：剧情固定1人+自选5人
胜利条件：全角色到达目标地点或敌全灭
宝箱道具：コルセスカ
战斗解说：到目前为止难度最大的一个关卡，战前除ラブライナ才保持专用职业外其他角色推荐都转为"ワンダーシーカー"并装备上移动力上升的技能。本关前半段必须将任意3名敌人（推荐城门前的两名魔法师外加一个铠甲兵）打至濒死才会发生剧情，使城门打开，玩家要控



▲灵活运用瞬移，ラブライナ才能不能跑掉就看它了。



制全部角色在90个回合之内一个不落地脱离，不过同时敌人的5个增援也会到达，其中有的还会使用封锁角色行动能力的技能，在可能的情况下一定要全力击倒。由于ラブライナ的RES少，正常情况下肯定是她最后到达目的地，因此先前的部队还不能立刻逃脱，必须留下来进行角色间的相互照应。

Battle－23 王都エレンシア

限制出场人数：6人

胜利条件：敌全灭

宝箱道具：メイジスタッフ+1

战斗解说：比起上一关来说，这关可以说是小菜一碟，敌人多为高物防的エスコートベッセル职业，可以利用魔法清除，但还要注意敌方部队里混杂了2个忍者，这些职业行动力高的特点对我方魔法类型职业角色造成不小威胁，要优先击破。如果不怕麻烦的话还可以试一下全弓手的组合，使用合体技基本上敌人还没靠近就被解决了，这样攻击面广而且也不用担心忍者的奇袭，不过回合数就相对的要多一点。本关的重力器在攻击之后可增加敌我双方重量，配合グラブデュエリスト职业的バスタースロー技能能对重量大的角色造成大伤害。

Battle－24 王都エレンシア

限制出场人数：6人

胜利条件：打倒Bossアースガルズ

战斗解说：游戏开始进行到现在的第一个正规Boss战，アースガルズ的防御力异常地高，玩家只能依靠高Hits数的连携攻击来对其造成伤害，战斗前先为队员装备上“アーツサポート”技能提升连携攻击的威力。Boss在战斗中释放“神ヶの砦”技能后会处于完全无敌的状态，直到下回合行动初才会解除，建议让一名防御力稍低的角色在Boss身边晃悠，这样它就会只顾“欺负”弱小而不会释放无敌技能。另外提醒玩家千万不能要近身靠拢Boss，如果在它行动顺



▲使用远程连携攻击是击败该Boss最稳妥的方法。

序的时候身边站有我方角色，它便会毫不留情地发动伤害强制999的“バリアストーム”招数。Boss遭到玩家五六回满Hits数的连携攻击就会倒下，还有它的RES不高，给予我方进行攻击的机会很多。

Battle－25 王都エレンシア

限制出场人数：6人

胜利条件：敌全灭或破坏全部召唤启动装置

宝箱道具：パワーグラブ+1

战斗解说：接受过了上一关洗礼，接下来的这关应该难不倒玩家。任务目的为破坏召唤启动装置或敌全灭，但从敌人配置来讲要全灭也不难，可是偏偏有60回合的时间限制，所以还是建议以破坏召唤启动装置为首要目标，在开始前的准备最好把主力角色都转为有远程攻击或有高移动能力的职业，就能尽快地攻击到目标。Bossルパート不会主动进攻，挡路的杂兵里也没有特别难缠的角色，所以可以专心破坏6个启动装置，如果有能提高RES的技能辅助甚至可以连体力都不用回复一次就过关了。

Battle－26 王都エレンシア

限制出场人数：6人

胜利条件：敌全灭或破坏召唤装置

战斗解说：很多玩家到这种阵势就一定认为和上一关一模一样吧？再加上一群不死系敌人，第一时间就带上有“退魔”职业技能的角色不顾一切往前冲吧？想破坏召唤装置但是在中途看到39回合了仍然还没走到召唤装置就马上退出重来的玩家也不在少数吧？想敌全灭却为打一个出一个的敌兵产生怨念吧？直至到最后一刻，才发现本关其实只要什么都不做乖乖待在原地等满40回合就能发生固定剧情过关，怎样？傻了吧？厂商还真会和玩家开玩笑……

Battle－27 王都エレンシア

限制出场人数：6人

胜利条件：敌全灭或全部角色到达指定位置

战斗解说：厂商在上关着实捉弄了玩家一番，不过在这关里仍然没有想停止的迹象。本关限定玩家在100回合内要从地图一端到达另一端，途中有大量兵力把守，如果出满6人的话，可能没走到一半就上100回合了——否



▲实践证明，有时候人多也不一定好办事情。

决！那试试敌全灭，敌人大约有10人左右，而且最多的那部分也在地图的另一端，同样出满6人的话没走到一半会出现那熟悉的Game Over了——否决！这次我们又给那玩笑般的胜利条件和出场人数给骗了。其实这关只要出一人，带满回复道具，装满回复技能、移动技能和防御技能，头也不回往前冲就是了。

小提示：战斗结束后ラブライナ暂时离开队伍。

Battle－28 黄昏迫る溪谷

限制出场人数：6人

前半部分胜利条件：敌全灭

宝箱道具：type:DEF+2

战斗解说：地形起伏不大的山岳战斗，敌人中出现了新兵种"化物操り"，它们的特点是能给同伴使用提升RES的魔法，而其弱点也很明显，那就是对某种属性攻击的耐性低，利用魔法相克或是使用グラブデュエリスト的"投技"来将它们直接仍下山崖都能取得理想的效果。

限制出场人数：剧情固定1人+自选5人

后半部分胜利条件：打倒敌Boss"キングタラスク三世"或启动全部吊桥开关

战斗解说：战斗开始后可以选择直接从地图右侧的山崖前进，角色的跳跃能力只要有4便往上攀，这样可以无视左侧的杂兵。过关方式可以选择启动吊桥让Boss跌落山谷又或直接将其打倒，如果选择前者就必须保证在启动第3个吊桥开关的时候我方全部人员已经到达对岸并且Boss不能到达对岸；选择后者的话要有打消耗战的心理准备，因为Boss的血高达1100+且有"每回合开始时HP回复50"以及"移动后HP回复50"两个技能，两防也达到了520，也就是说玩家必须保证每回合对它的伤害在100以上才有击倒的可能。能够降低对手防御的技能必不可少，配合最大Hits数的连携攻击能给予270+左右的伤害(笔者使用的职业是ストライダー)，反复多个回合能将其磨死。

小提示：战斗结束后前往"阳光のレファーズコナー"，按照レヴィン→道具店里的青年→道具店里的农民→ログナー→レヴィン的顺序对话发展剧情。

Battle－29 黄昏迫る溪谷

限制出场人数：6人

胜利条件：敌全灭

战斗解说：本关开始时我方单位就与敌人亲密接触，战场上敌我双方乱成一团，这种情况下使用范围魔法最适合不过了。战斗前一定要为魔法单位配上"敌味方识别"这个技能，如此一来我方就可以放心地使用攻击和回复魔法。当敌人数量下降到4以下时会出现8个敌增援，对付方法和前面一样，玩家攻击的时候可以优先考虑击倒"化物操り"这类敌人，它们的回复魔法确实有够烦人的。由于敌人全部使用物理攻击，有学习"ウェポンブロック"技能的角色就赶紧装上吧。



▲即使在人堆里也能放心使用魔法，"敌味方识别"是每个魔法单位都必须学习的。

Battle－30 サークルパレー

限制出场人数：6人

前半段胜利条件：敌全灭

宝箱道具：タリスマン+2

战斗解说：敌人里面各种各样的职业都有，所以我方队伍的职业编排也可以趋于多元化，追求速攻的话不防以3弓箭手3魔法师的组合，弓箭手在前方对敌人进行引诱射击和抓漏网之鱼，魔法师在后方针对属性负责主要的攻击任务，因为场地不大，敌人往往会集中在一起，在这时使用范围魔法能对敌人进行一次性打击，伤害可观。

后半段胜利条件：敌全灭

战斗解说：ラブライナ终于归队，又可以听见熟悉的DER了。本关场地遍部了大量的陷阱，如果踩到的话将对我方十分不利，但是如果队伍中有弓箭手的话，就能清楚看到每个陷阱的位置。没有陷阱的干扰本关就没什么值得注意

的了，怪物都是遭遇战常见的怪物，其中靠后面的那一队怪物会为同伴附加各种各样的能力加成效果，不过用属性相克的魔法对其进行攻击依然能轻松击破。

Battle－31 サンドーム修道院址

限制出场人数：6人

第一部分胜利条件：敌全灭

战斗解说：这个部分里出现了大量的不死类敌人，魔力值高的角色可以用スティグマ技能实现一击秒杀，如再配合上范围攻击和敌我识别两技能，清扫速度倍增。

第二部分胜利条件：敌全灭

战斗解说：本关卡地形为灼热的溶岩地带，角色在上面移动每回合会强制性地扣除HP，必须装备上“レビテーション”技能来防止灼伤。“魑魅”怪会在最快时间内移动到自己的能力强化地带，玩家只需要派遣一名弓手去攻击地图上的黄色机关就能令地形属性发生变化，这样它们就会失去活性能力修正，威胁度大减。

第三部分胜利条件：女主角在17个回合内将地图内的所有机关打为蓝色

宝箱道具：ロングストレート+3

战斗解说：让女主角转为固定职业并带上专



用武器，利用直线攻击距离无限远的特性来开触机关。最后两个纵向并排的机关要先将后面那个打为黄色，然后再使用贯通技能将两个一起打成蓝色。

第四部分胜利条件：敌全灭

战斗解说：战斗开始时公主アレクシア加入，她的ロイヤルチアー技能可以提升我方角色全能力实用度比较高。这个关卡内的敌人普遍“贫血”，让女主角转为魔法师针对属性弱点攻击便可轻松胜出。

第五部分胜利条件：敌全灭

战斗解说：公主和女主角出现在地图上方，我方大部队位于右下方，尽快赶上去合流。当敌人剩余数量在4以下的时候会在地图右下方出现5个敌增援。本关虽然敌人数目众多，但是没有特殊的失败条件，总的来说难度并不大。

Chapter 3 托す未来、现在に继ぐ过去

Battle－32 心寂しき水濑

限制出场人数：6人

前半段胜利条件：敌全灭

宝箱道具：ブライヤー+3

战斗解说：敌人都为常见魔物，但难点在于分布在河的两岸，要沿河岸一路打过去比较费时，还有要注意敌方有会回复的单位，在濒死时会互相加血，必须优先击倒。最后的甲壳亚龙タラスクA皮有点厚，但是行动缓慢，建议多派两个魔法角色进行围殴，全灭敌人后进入下半部分。



后半段胜利条件：敌全灭

战斗解说：敌方部队里没有什么强力角色，但是光是场上这些家伙就能让人头痛不已，不但会加RES和回复，还会令我方中毒、石化以及沉默，而且VP也不少，打持久战的话会对我方相当不利。加了RES后的敌方行动次数简直令人发指，想多人合体技攻击逐个击破也不太可行，建议还是用泛用性强的魔法硬啃吧。

Battle－33 静かに白きクレスタベルデ

限制出场人数：前半段剧情固定2人、后半段6人

前半段胜利条件：敌全灭

战斗解说：只有女主角和公主两人出战的关卡，将女主角转职业为魔法师负责回复和魔法攻击，而公主继续使用物理攻击，两人联手一回合可以击倒一名敌人。不过玩家要随时留意单位的行动顺序表，别给予敌人回血喘息的机会。战斗之前可以带上些“ネクタール”来应付

敌人的HP上限半减技能。

后半段胜利条件：敌全灭

战斗解说：本关的敌人会使用“混乱”魔法来干扰我方角色，“やすらぎの风车”不要忘记带上。战斗时应该优先打倒会施放混乱魔法的敌人，而火属性魔法是对付它们的利器。当敌人数量下降为2以下时会在地图下方出现8名敌增援，由于它们的站位非常靠近，我方的范围攻击效果奇佳。当杂兵被全灭后两名Boss“チェル”和“キングタラスク三世”会一同向我方袭来，其中前者的物理攻击能力特别高，使用技能绝对可以秒杀我方魔法单位，好在她的物理防御不高，使用降防和封锁行动的魔法后派物攻角色狂殴之。“キングタラスク三世”比起之前出来的那次弱化了不少——没有了自动回复技能，物理防御也下降了一半，降防后使用风属性魔法能给予140左右(魔法师39级)的伤害，反复几个回合就能解决。

Battle－34 冰刃の舞う冻原乡

限制出场人数：6人

宝箱道具：トラベラーベスト+3

前半段胜利条件：打倒チェル

战斗解说：战前编成里必须保证出战角色的跳跃能力在3以上，这样才能攀上小山坡。本关有有3个强敌“河伯”，而大量的冰柱并非摆设，使用火魔法攻击冰柱能使它们变成冰块，这样那格区域会变得无法进出，这个特性利用得好的话最终实际需要对付河伯数量只有一只。对付Bossチェル最好的手段是阵形连携攻击，因为她的物理防御确实不咋地。



▲将冰柱击碎令单位进出不能。

后半段胜利条件：打倒ヴァイスハイト

战斗解说：玩家只需要对付ヴァイスハイト一个敌人，而他的能力值比想象中的还要低，主要攻击方式是按照角色的HP比例来造成伤害，威胁并不大，使用物理或魔法攻击效果都很好，没有难度的一关。

Battle－35 守护兽神殿

出场人数：6人

胜利条件：敌全灭

战斗解说：在高处上有不少弓箭手，而且本关的地形会对角色的移动范围造成一定的影响，如果移动和跳跃能力不足的话会非常被动。这里建议使用ラブライナ的瞬移能力再配合提高RES的技能冲上高处把弓箭手解决，接下来的战斗会轻松不少。

Battle－36 守护兽神殿

出场人数：6人

前半段胜利条件：敌全灭

宝箱道具：妖精のリング+3

战斗解说：看到重力装置，不用想也知道本关的敌人又是以“重量级”职业为主，不过由于重力装置太远，使不使用投掷战术全看个人喜好，这些普遍魔防偏低的敌人用魔法就胜任有余了，消灭4名敌人后会出现增援。本关要注意没必要的话就别站在悬崖边，因为守护者的ヘヴィストライク技能会使低于他WGT的角色后退一格，这样一来如果被攻击角色在悬崖边的话，被推下去了就是即死。

后半段胜利条件：将カティナ的MP降为0

宝箱道具：おでかけ着+3

战斗解说：比较特殊的一关，目的不是将カティナ击败，而是要将她一千多的MP降为0，由于她本身没有任何技能也不会做出任何行动，所以一切都只能由我们自己来完成。战前准备一定要有一个角色将职业转成ファンタスティカ或配上相关战技，这样才能用フィブルマインド削减她的MP，想节省时间的话还可以准备一名ワンダーシーカ，先用技能チェンジ把她的HP和MP互换，再用フィブルマインド攻击一下便可。

Battle－37 追い剥たちの深森

限制出场人数：6人

胜利条件：敌全灭

战斗解说：敌方是盗贼团，关卡中央由于设置有无形的结界使我方通行不可，此时有两种应对方案：要么派出远程部队和敌人对轰，要么使用职业“エニグマンサー”的ディスペル技能来消除敌人的结界。本关敌人数目不多且没有援军，难得的可快速通过的关卡。

小提示：接下来去铁山坑ハニガー与メリッサ对话。

她会给予合成道具"陨铁Lb9999"5个。另外最后4个职业的转职业限制解除，其中不乏像MP消耗减少、弱点属性威力补正等实用被动技能，玩家可以选择性地进行修得。

Battle－38 咎人が队伍を组んだ街道

限制出场人数：6人

胜利条件：敌全灭

战斗解说：与盗贼团的第二场战斗，难度明显有所提升，敌人令物理/魔法攻击无效化技能的发动率更是达到了"无耻"的地步，必须查看清楚敌人的资料后再发动攻击。战场上的机关可以用来改变地形的属性，用来调整敌人的各种能力修正值。另外，降防技能在整个攻关过程中作用明显，是必不可少的。



▲灵活运用地形属性来降低关卡难度。

小提示：战斗胜利后将メリッサ护送至王都エレンシア，她会赠予合成道具"ミディアンメタル"5个。

Battle－39 王都エレンシア

限制出场人数：6人

宝箱道具：コンポジットボウ+1

胜利条件：敌全灭

战斗解说：本战的对手是正规的骑士团，每位成员都装备有强化连携攻击的技能，玩家不可能突入过深以至于遭到猛烈攻击。不知是不是为了保持队形便于使用连携攻击的缘故，敌人很少会主动出击，利用这个特点使用范围魔法算好距离在远处消磨它们的HP，如此一来原本以为会是一场苦斗却意外轻松地通过了……

小提示：商店贩卖道具更新，终于有MP回复道具卖了……

Battle－40 王都エレンシア

限制出场人数：6人

胜利条件：敌全灭

战斗解说：地图左方的敌单位拥有很高的RES值，有时候我方还没行动一次他们就行动两次，好在他们的攻击欲望不是很强烈，会优先使用各种异常状态术，用ラブライナオ制作的人偶可以吸引很多火力。其余敌人全是铠甲骑士，魔法防御方面都存在一定的缺陷，只是有几个会回复魔法的敌单位会令玩家较为棘手，最好是利用我方单位连续行动的时机来集中火力消灭他们。

小提示：一定要在道具店将道具补充齐全，其中能解除封魔状态的"元気どんぐり"可购买10个左右。

Battle－41 未知领域

限制出场人数：6人

胜利条件：敌全灭

战斗解说：地图上一堆不死系敌人，"退魔"技能必不可少。本关卡的主要难点就是打倒Bossアースガルズ，其HP高达2500，风、火、冰、地抗性+30%，阵型连携攻击是禁止使用的，前者Boss有技能可以对旁边单位强制伤害9999，围住它的话会被灭团。而MP、HP交换战术对该Boss无效。那么剩余的可行攻击招数只有降防后的魔法攻击和女主角的"サクリファイス"技能。魔法攻击中ラブライナオ的雷魔法是惟一克制Boss的，可以装备上弱点属性效果强化的技能来提高伤害。



▲用退魔技能来开路效果特别好。

小提示：战斗结束后フイアース暂时离开队伍。

Battle－42 未知领域

第一部分限制出场人数：6人

胜利条件：角色到达指定地点

战斗解说：比较考验技巧的一关，战前必须带上道具"元気どんぐり"。敌史莱母使用的招数有一定几率封锁我方单位主动技能，必须即时用道具来解除。由于胜利条件是全角色到达指定地点，因此出场人数没必要太多，3个即可。出场人员中必须有人转为"フェダーイン"这个职业，使用技能抓住对岸的机关来飞跃相隔较远的平台。由于该职业消耗VP激烈，必须要有魔法单位登场帮助回复体力。当フェダーイン职业的角色到达目的地后可以使用抓取技能把对岸的同伴拉过来，此时要注意周围的环



境，如果被拉的角色没有立足之地的话会被摔伤甚至直接摔死。

第二部分限制出场人数：剧情固定1人

胜利条件：打倒ヴァイスハイト

战斗解说：フイアース和ヴァイスハイト单挑的关卡，他的攻击每次让フイアース损失1/2左右的HP，不过始终无法致命，因此フイアース转为战士职业并装上提升攻击力辅助技能，直接使用近身物理攻击几个回合就能打败他。

第三部分限制出场人数：6人

胜利条件：打倒ヴァイスハイト

战斗解说：对アイスハイト的第二战，我方同伴及时到来，而对手也增加了新的招术。出击的角色要转为エスコートベッセル职业，アイスハイト会攻击的时候会提前锁定目标，下回合会发动对目标造成400+的伤害攻击，目标角色难逃一劫，必须活用エスコートベッセル的フォースフィールド技能来为该角色抵挡住这一致命伤害。

Battle－43 未知领域

限制出场人数：6人

胜利条件：打倒アースガルズ

战斗解说：本关又要对付Bossアースガルズ，不过这次的HP又提升了，而且还新增了一些远距离单体高伤害技能，所以魔法职业站太近的话很有可能被一击必杀，要特别注意。战术方面依然以先降低两防再配合ラプライナ的雷属性魔法为主要攻击手段，再加上主角超实用的对Boss专用技能サクリファイス，要解决这个家伙也只是时间问题。

Battle－44 未知领域

限制出场人数：6人

胜利条件：敌全灭

战斗解说：地图的四个角落共出现12台量产型ゴーレム，不过它们的实力比原型机差了很多，物理或魔法攻击都能造成可观的伤害。战斗开始后角色可以统一按顺时针或逆时针的方向前行，这样可以避免遭到敌人的围殴。

Battle－45 未知领域

限制出场人数：6人

前半部分胜利条件：敌全灭

战斗解说：地图上出现了一名叫"烟る人"的敌人，它的能力除RES外都是1，但却拥有一个用无耻都不够形容的技能——永劫回归，其作用是直接将玩家送回到编成画面(羽纹按：怎么不是直接损坏记录？那样不是还要狠一些么……)。准备一名敢死队员配上弓，一上来就直接用"バスタースロー"把他扔到对面平台，这样只需要3回合就能攻击到烟る人(永劫回归的发动时间是它第五次行动时)解除危机，当然也有个条件就是被选角色能承受住对岸敌人两回合的猛攻。一出来那段狭长的通道是敌人火力的集中点，而且敌人会范围攻击，如果能把角色的跳跃值提升到4以上就能从左侧的高台上穿越这块危险区域。



▲从头到尾只出现过一次的敌单位，无耻的技能给人留下了深刻印象。

后半部分胜利条件：打倒ヴァイスハイト

战斗解说：6台量产型ゴーレム+Bossヴァイスハイト，照样是运用フォースフィールド技能来防御Boss的秒杀术，这里要提醒大家的是因为秒杀攻击属于直线贯通类型，其他同伴切不可与被琐定者处于同一垂直线上。施放フォースフィールド所消耗的MP值较高，记得带上回复MP的道具或是发动MP消耗减少的技能。



▲我方可用的完美防御技能，即使是在同类游戏中也比较少见。

Chapter 4 戸惑う指先で明日を探し出す

Battle－46 風の沙漠

胜利条件：敌全灭

宝箱道具：天雷+5

战斗解说：第一次和盗贼三人众对决，三兄弟的能力数值各有所长，对付时要先确认一下到底是以哪种攻击方式最有效。他们虽为盗贼，但攻击方式都为魔法(原来盗贼也有智力型的)，其"三位一体攻击"在通常情况下能秒我方任何一个单位，不过好在RES不高，ラブライナ的复活魔法都能应付得过来。

Battle－47 ブーッヒル

限制出场人数：6人

前半部分胜利条件：敌全灭

宝箱道具：マインゴーシュ+5

战斗解说：敌人全是高敏低HP的速攻型单位，玩家首先要击倒左上角给Bossルパート提升RES的敌单位。一般来说杂兵可以利用属性弱点一击必杀，但是Bossルパート的的确确是个难缠的家伙。主要是他的速度太快了，而且还会使用一招全屏攻击术"ブレードパルサー"，该招的威力值随角色RES的提升而不段提升，濒死状态下的ルパート还会得到1.5倍的RES修正，如果控制不当的话有被清屏的可能。和他战斗的时候必须把HP控制在80%以上，攻击其要进入濒死状态时先封锁他行动，然后6人包围，以物理攻击最强的角色使用阵形连携一口气干掉。



▲ルパート最具威胁的招术，攻击范围超广。

后半部分胜利条件：敌全灭

战斗解说：本战对手是治安警卫队的精英成员，其实力也不容忽视，左侧小队中有敌兵的PRY达到800+，物理攻击几乎能全回避，只能魔法伺候。本关的敌人持有不错的技能，有需要的话可以使用"ダウンロード"来进行技能复制。

Battle－48 フラットウ

限制出场人数：6人

前半部分胜利条件：敌全灭

战斗解说：敌人分为3个小队，首先消灭离我方最近的左下方敌小队。"魑魅"在活性区域强化依然是一大问题，可以使用的技能来改变活性区域属性使其失去能力加成效果。

后半部分胜利条件：敌全灭

战斗解说：战斗中首次出现透明敌单位"姿无き徘徊"，必须使用ディテクター来探测出它们的具体位置后才能进行攻击。Bossチェル身旁有一堆会使用回复魔法的敌人，平时它们多用加/减速魔法，对我方威胁较小，必须先灭掉后才能安心对付Boss。



Battle－49 ラサロム砦

限制出场人数：6人

胜利条件：敌全灭

战斗解说：又遇到了盗贼三人众，这次他们不仅两防特高，而且还唤出了许多个分身帮手，分身的血的很少，不过是打不完的，所以不用刻意去清除。建议战前多装备些退魔技能，正好这次他们的位置都分得很开，集中火力逐个击破就最快的，先利用フラジャイル令他们的两防御降低，然后再配合高物攻角色的阵型技，几个回合下来就能解决一个，击破一个后对应他的分身也会随之消失。

Battle－50 玄关港アトレイジ

后半部分胜利条件：打倒ルパート

战斗解说：和ルパート的最终决战，他的HP和RES都很高，一旁还有大量懂得辅助系魔法的职业帮他，所以这关绝对是一场硬战。战前最

好去练练级，职业方面推荐队伍里最好有3名以上的勇士，被动技能最好能有アクセラレイト和RES+20%，利用阵型技慢慢削减他的HP，其他角色则专心负责回复。

小提示：战斗结束后获得武器イスケンデルベイ，公主专用，附加能力根据角色等级的提升而不断增长，打倒敌人后可再动，会心攻击几率+25%。

Battle－51 王都エレンシア

限制出场人数：6人

第一部分胜利条件：敌全灭

战斗解说：本关没有特别需要注意的地方，让魔法单位装备上"弱点属性补正プラス"可以获得奇效。地图上有一种名为"不明液体"的敌人最好是用魔法来打，物理攻击不能致死的情况下它会一分为二。当敌人数量少于5时会在地图右方出现第一批援军三个；再次将敌人数量减少到3以下时在地图左上方出现第二批援军，数量同为三个。

第二部分胜利条件：敌全灭

战斗解说：虽然我方身深陷治安警卫队的包围圈，但是它们全体都中了混乱魔法，会敌我不分地乱攻击，使得过关难度很低。

第三部分胜利条件：将全部敌人的HP削弱到20%以下

战斗解说：本关共有7位敌人，战前切记准备上"アラウアンス"技能，它能强制残留对手1HP。战斗开始后多用ターンシフト来调整角色的行动顺序，这样会有利许多。本关的敌人还算厚道，只要进入濒死状态就不会再作出任何行动，另外还要提醒大家一定要卸下所有反击技能，不然关键时刻失手干掉对手的话会直接导致GameOver。



▲使用"アラウアンス"来削弱骑士们的HP是最安全的。

Battle－52 死者の都シュネルギア

限制出场人数：6人

第一部分胜利条件：敌全灭

战斗解说：战斗前フイアース换上"マリスドロウ"技能，自己再带上几个元气どんぐり，这



样一旦同时有几个同伴身陷异常状态的时候就直接使用技能吸收异常效果，然后自己再用道具来解除，非常方便。关卡没有难度，一路净化不死系敌人，Boss总是对我方角色使用降防特技，但有不会向目标发动攻击，AI设定有问题？不解中……

第二部分胜利条件：将全部敌人的HP削弱到20%以下

宝箱道具：アイテムチェッカー

战斗解说：关卡内容和要点完全与Battle－51的第三部分一样，这里就不再赘述。

Battle－53 死者の都シュネルギア

限制出场人数：6人

第一部分胜利条件：敌全灭

宝箱道具：ドリームワンド+6

战斗解说：地图中会出现8个透明人，装上ディテクター技能来侦测它们的具体位置。Bossチエル这次追加了一个强力的两次行动技能，魔法单位几乎是去一个就送命一个，打倒她的重任还是要放在物理攻击单位上，推荐使用两名战士，都装备上如下技能：AIM+25%，RES+25%，アクセラレイト和イリュージョン，再配合上职业的固有技能，Boss的攻击不是被反弹就是被イリュージョン和ウェポンブロック判定为无效，完全可以放心地使用阵形连携攻击来打倒她。

第二部分胜利条件：敌全灭

宝箱道具：スナイパーボウ+6

战斗解说：战场的四周各有一名会施展异常状态术的敌人(按顺时针方向分别是HP上限下降、毒、封魔以及石化)，必须先合力将它们



打倒。Boss妖蛆帝属于"外强中干"类型，只会使用单体近身啄咬攻击，伤害在180左右，即使是魔法单位，只要没被打出会心一击也不会倒下。不过它的HP高达4800，操纵6人将它围住以后慢慢用阵形连携和魔法攻击消磨其体力数回合便能取胜。

Battle－54 死者の都シュネルギア

限制出场人数：6人

第一部分胜利条件：敌全灭

战斗解说：盗贼三人众再次出现，这次结合了前两次的手法，既会使用"三位一体攻击"攻击，又有大量的分手做帮手，难度提升了不少。还是老样子先集中击倒一个，这样一来就不能使出秒人的"三位一体攻击"了，没了这招的威胁接下来的两人也就不是很难了。

第二部分胜利条件：敌全灭

战斗解说：与盗贼三人众的最后一次战斗，击倒三人中的任意一人后其余两人的能力会上升，击倒两人后剩余那个能力已然"逆天"，因此要同时给予3人伤害把他们都打成濒死，然后在逐一解决，注意利用女主角的サクリファイス技能。

Battle－55 死者の都シュネルギア

限制出场人数：6人

第一部分胜利条件：将カティナ的MP下降至0

战斗解说：同Battle－36后半段内容相同，将カティナ的MP抽到0，具体过程不再赘述。这次稍微发生的一点变化就是カティナ会主动攻击我方。



第二部分胜利条件：敌全灭

战斗解说：连续的第二场战斗，从カティナ身体里冒出的黑烟形成了一只黑翼怪物——恐怖的守护者，名字虽然响亮，但是实力却很差劲。本关的杂兵"使い魔"数量不少，而且会频繁使用回复魔法，普通的属性魔法需要两下才能灭掉一个，而女主角在满HP状态下使用的サクリファイス可以对它们实现秒杀，这种技能在游戏后期的持久战中能体现出超凡的一面。

Battle－56 死者の都シュネルギア

限制出场人数：6人

第一部分胜利条件：敌全灭

战斗解说：敌方不死系怪物的攻击会令我方陷入不能回复HP的"病气"状态，而且成功率还很高，记得带上"ウィッチメディシン"来解除。Bossシャルトルーズ的被动技能是一旦受到伤害就自动召唤不死系敌人，不过玩家只要将它包围住，系统就会因为召唤出来的敌人没有地方放置而判定召唤失败。



▲只要将Boss围住，他基本上就算是被废了。

第二部分胜利条件：启动版面内的三个机关

宝箱道具：スナイパーボウ+6

战斗解说：游戏的最后一个解谜关卡，出战人数必须为最大6人。其中开启机关的人选必须配备有オブジェアタク、ファイア、フリーズ、ソーサルアンカ一这3个技能，武器装弓。用火魔法点燃前排烛台打开第一个机关；弓射击黄色水晶球打开第二个机关；利用抓取技能来到右上角后用冰魔法熄灭烛台打开第三个开关，如此一来场景中央关闭的大门才会开启。

第三部分胜利条件：打倒シャルトルーズ

战斗解说：只需要派出一个角色，开始后直接往回走两步，然后选择待机，此后N回合全选待机，直到シャルトルーズ被不死族杀死。



Epilogue いつか、花咲く世界の果てで

Battle－57 归らずの岳麓

限制出场人数：6人

胜利条件：打倒ヴァイスハイト

战斗解说：本关需要玩家盘山而行，推荐选择左边的道路，这样只需要角色有2的跳跃力(右边的路需要3)就能攀至山顶。アースガルズ叁式的血量太多，把它引出来点后直接用魔法封锁它的行动。Bossヴァイスハイト的必死剑术只需要玩家停留在其非直线攻击路线的区域内就能回避掉，危机的时候还是选择万能防御技能フォースフィールド来避免即死。只要掌握了Boss的攻击方式，他动不到你一根汗毛。

Battle－58 顶に通ず兽道

限制出场人数：6人

胜利条件：敌全灭

战斗解说：还是上关的地图，敌人是形似蝙蝠的“异世界侵蚀体”，主要攻击手段就是使用包括战斗不能在内的各种异常状态，我方的道具一定要携带足够。由于敌人的回避率较高，还是使用100%命中的魔法清除起来更有效率。

Battle－59 天を冲く银岭

限制出场人数：6人

前半部分胜利条件：打倒恐怖の灾厄兽

战斗解说：Battle－55里“恐怖的守护者”的强化版，拥有了范围魔法，威胁度有所上升。本关内有许多杂兵，但是它们不会主动出击，反而是Boss早早地“自投罗网”。对付它的办法是屡试不爽的降能力+围殴的战术，不出意外的话10回合左右就能将其打倒。



后半部分胜利条件：打倒恐怖の圣母カティナ

战斗解说：游戏的最终关，战前要带足各种回复药剂，做好打持久战的准备。战斗开始后Boss会向我方阵营移动，杂兵要过一段时间后才会从四面扑来。Boss的被动技能非常烦人——受到伤害后一定几率瞬移到版面的任何一个地方，此举浪费了不少时间，要有足够的耐心。当玩家将Boss的血削弱到4000左右的时候它会进入特殊防御状态，此时它会移躲到地图的角落想进行HP回复，玩家只能连续用3次连携攻击命中后才能解除。Boss体力剩余1000左右时画面上会出现9个敌增援，不过现在已经顾不上它们了，集合最后的力量将最终Boss打倒迎来结局吧。



▲破坏了最终Boss的特殊防御状态后离通关就不远了。

通关特典



在欣赏完动人的游戏END画面后系统会提示玩家保存记录，此时记录上会对应多出“Ex.ゲーム”几个字样，再次读取这个记录的话就能开始二周目游戏。二周目将继承一周目完结时的金钱和全部武器、防具和道具，角色的等级和已经习得的技能将不会得以继承，不过相信在游戏初期就能装备较强的武器会令游戏的进程简单不少。

捉猴啦，捉猴啦！顽皮捣蛋的吡波猴们又再次登陆PSP了。最近两年间这群猴子一会儿建立吡波猴学院，天天以玩代学，一会儿又到《潜龙谍影》中客串一把间谍猴子。这次，终于闹够了的它们，规规矩矩地回到了老本行上，继续给我们的主人公们捣乱添麻烦，然后继续等待被捉的"悲惨"命运……

文 琉璃 美编 NINA



PSP 捉猴啦 猴猴大作战
捉猴啦 猴子爱作战

◆SCEJ◆ACT◆2007年7月26日◆中国台湾版
◆1～4人◆1300新台币◆无对应周边

操作大解析

十字键	移动、调整瞄准点／视点
遥感	移动、调整瞄准点／视点
○	确定、猴子对应键
×	确定、跳跃、猴子对应键
□	退出、猴子对应键
△	退出、抓猴
R	切换第一人称视点
L	切换当前视点
START	暂停、菜单

画面大说明



1. 这里的香蕉数表示的是当前猴子的HP，受到攻击或者掉入水中、壕沟时都会扣除相应的体力，体力被减至0时，研究所便不能再控制该只猴子。当研究所处于无控制状态时，左上角的香蕉就会变为研究所的电力槽。
2. 这里的数字表示当前获得金币数，在每关中间的间歇时可以到研究所的收集装置中购买相关收集品和研究所电池。
3. 右边这块按键操作说明是对应每只猴子的，由于猴子们的能力各不相同，所以当玩家们抓到猴子时，这里就会为玩家指示这只猴子的特有能力及如何使用等。

流程大指导

由于本作是繁体中文版，对玩家来说是完全没有语言障碍的，所以本次的攻略就为大家制作了更偏向指导的难点点评攻略。大家体验游戏的风趣剧情及简单有趣的系统时，如果遇到了难题，就来看看这里为大家做出的通关指导和每关出现的新猴子能力解析吧！（为了增加本作的耐玩度，在游戏的二周目时，每关中又都为玩家准备了1～3只隐藏的新猴子，我们会在每关的指导后为大家放出这些二周目隐藏猴子的具体位置，希望对大家的100%猴子收集有帮助。）



1-1 阳光沙滩

过关数：6只　隐藏数：2只

一开始就让我们从抓猴子开始学习吧，瞄准面前的黄色短裤猴，毫不留情地按下△键，抓到该只猴子后就能控制它。换乘之后的红色的短裤猴，别忘了用它的拳击能力来击打一旁的椰树，获得树上的金币。

台上钥匙猴的能力自然是用来打开眼前大门的。最后出现的兔子猴很难抓，建议先把左边的隐身猴抓了，然后利用它的隐身能力慢慢靠近，一举偷袭兔子猴吧。



1-2 踏水丛林



过关数：8只　隐藏数：2只

这关中，我们会见到拥有能够穿越水面的疾跑猴和能够在水中游泳的人鱼猴。穿过水池后，又会见到新的猴子——冒险猴，它的能力是能够利用绳索荡过有横杆的壕沟。之后遇到的机枪猴属于攻击型猴子，用它来虐待一下周围的小机器人还是不错的。

1-3 恐怖深处宫殿

过关数：9只　隐藏数：2只

本关新出现了滑翔伞猴，利用这种猴子的滑翔能力我们就能够穿越前方的很多壕沟。此后的门机关要用到火把猴的能力，要先控制火把猴在火堆中点燃火把，然后再将门两边的火盆引燃就能打开机关。那个需要用风力作为动力的风车平台，要靠扇子猴的能力来驱动它。不过中途会有敌人骚扰，要迅速解决后继续制造风力，不然平台就会退回原地。



1-BOSS 打倒红巫奇！



这只四肢发达头脑简单的猴子正在将小翔的伙伴当作实验品进行小白鼠训练，看来要救出我们的朋友，只能与他一战了。

可使用猴子：滑翔伞猴、拳击猴、火枪猴和疾跑猴。
要点：红巫奇这家伙的攻击方式主要有冲撞攻击、喷火攻击和地面坠落攻击，前两者只要位于红巫奇的两侧或身后就可以边躲避攻击边发动反击。它的地面坠落攻击虽然攻击范围较大，但是前期准备动作时间和后期的硬直时间都非常长，是我们发动攻击的最好时机。



2-1 古代博物馆

过关数：10只　　隐藏数：2只

一开始的上班族猴子虽然看起来手无缚鸡之力，但是推推箱子应该还是没问题的，不过，为了安全起见还是尽快换乘强力的原始猴子吧。后面这里的推箱子要小心随时都会喷发的火柱，一旦被烧到，伤害可不小哦。那段滑溜溜的冰路还是利用疾跑猴的能力一口气冲上去吧，后面出现的全新机车猴是疾跑猴的能力进化版，在疾跑的途中还有攻击能力。





2-2 绝壁之城

过关数：12只　　隐藏数：2只

这关中的新猴子非常多，先说一开始的弓箭猴，使用它的能力除了可以开启护城桥的机关外，还可以从远处解决所有敌人。新的骑士猴的横冲直撞的能力可以用来突破重围。攀藤猴能够攀爬生长在墙上的藤蔓，从而到达墙壁上端。后期出现的锤子猴除了拥有超高的攻击力外，还需要用它的大锤敲打地上的机关开门。

2-3 不确定遗迹

过关数：8只　　隐藏数：2只

先利用冒险猴荡过三根横杆，然后使用火枪猴射击远处的标靶，放下平台。之后遇上的木乃伊猴看似行动缓慢，但是一般的攻击对它是无效的，所以利用其无敌特点来解决小兵会非得爽。后面需要使用锤子猴来砸开的门机关和之前的有少许不同，这里玩家要按照门上的提示来砸。当来到一间被藤蔓堵住了去路的房间时我们会发现另一只全新能力的猴子——喷火猴，利用它的能力能将阻碍我们前行的藤蔓通通烧掉。最后一处的谜题，我们需要捕捉雕像猴，然后用它来模仿真正的雕像所给的动作提示来打开机关。



2-BOSS 打倒蓝巫奇！

蓝巫奇正在与美丽的秋惠小姐品下午茶，正当蓝巫奇鼓起勇气像秋惠小姐表白之时，我们的主人公闯了进去，恼羞成怒的蓝巫奇毫不留情地对我们发动了攻击！



可使用猴子：火枪猴、冒险猴、锤子猴及火箭筒猴

要点：这场BOSS战非常简单，我们甚至可以无视蓝巫奇的鞭子和火枪攻击。具体打法就是，一开始控制火枪猴，利用瞄准攻击蓝巫奇来取消他的攻击，击中三次以后，蓝巫奇就会进入眩晕状态，此时换乘冒险猴子，利用绳索将他从马上拉下来，然后再切换锤子猴对它发动大力进攻，不出数回合就能搞定它！

3-1 坏心研究所

过关数：6只　隐藏数：2只

本关一开始就可以看见拥有冷气枪的新能力猴子，冷气枪除了可以冻结水面，让猴子平安通过外，其实也是个威力强大的武器，对所有的机器人基本都可一击必杀。冷气枪能够冻结起的水面只有猴子前方的3×3的范围，只能走一点冰一点。还要注意冰面很滑，要小心滑到水里淹死。后面新出现的科学猴子能够驾驭战斗机器，很强。惟一的弱点就是不能跳跃，如果不小心按下了×键反而会使猴子脱离机器，很危险。

隐藏猴位置





3-2 作什么工厂



隐藏猴位置

过关数：9只　隐藏数：2只

开始捕捉的炸弹猴最好只是作为一个跳板向前冲，用它来对付机器人实在是很麻烦。之后的传送带，多小心一点儿问题应该不大。小心不要漏掉后面箱子里的一只疾跑猴。新出现的飞弹猴实力很强劲，捕捉它的时候小心一点儿。本关中科学猴子直接乘坐在战斗机器中，要先把它们打出来才能驾驭。

3-3 甜蜜陷阱山

过关数：11只　隐藏数：1只

新出现的绳索猴基本能力与之前的冒险猴相同，都能够利用绳索、横杆穿越某些地方，不过这种猴子有了旋转能力后，比冒险猴更有攻击能力。用它荡到湖水中央去抓疾跑猴。后面遇上的风扇猴也是之前扇子猴的能力进化版。利用风扇吹动风车前行，中途会有杂兵干扰，由于风扇猴使用风扇能力时，会有较长时间的硬直，所以多加小心。之后出现的几只猴子都非常有趣，南瓜猴的用途和隐身猴一样。之后的峡沟可以使用扇子猴慢慢吹风车过去，也可以使用兔子猴跳过去，这里还是建议使用兔子猴，效率比较高。捕捉带翅膀的丘比特猴可以飞过很多地方。此后的蛋糕机关部分比较麻烦，这里的敌人会不停刷新，而且数量又多攻击力又高。这里有个小建议，用小攻击打掉机器人的攻击盾，不要把它们打死，这样威胁就减少很多了。





3-BOSS 打倒黄巫奇



一进入就看见恶心的一幕，肥硕的黄巫奇居然要和小悟结婚……为了拯救小悟脱离苦海，我们必须打倒黄巫奇！

可使用猴子：芭蕾猴、钥匙猴、炸弹猴、喷火猴

要点：黄巫奇的攻击方式一共有三种，当你位于它远程的时候它会发动推掌，攻击范围是一直线；当它找不到你的时候会发动全方位地震攻击，这招很危险；再者，等你位于它身边的时候它会发动旋转攻击。我们要做的就是近身后诱使其发动旋转攻击，然后围着中间的平台绕圈躲避，一段时间后黄巫奇便会眩晕，这时只要它停留在中间的平台上，我们便可以控制猴子去按下一旁的机关，落下的大刀会给黄巫奇打击，通常三个回合便能搞定。

4-1 处处陷阱岛

过关数：8只　隐藏数：2只

本关注意别漏掉一开始的隐身猴，后面的摩天轮部分也要注意，最后一处的跳跃需要用到冒险猴的能力。机关门和藤墙部分依然使用火把猴的能力轻松通过。最后会出现本关的新猴子——UFO驾驶猴，要捕捉的话，依然需要先将它从打出来，推荐用飞弹猴去抓。



隐藏猴位置

4-2 晕眩热气球



隐藏猴位置

过关数：10只　隐藏数：2只

先使用机枪猴将远处的飞行器平台打下来，然后抓住滑翔伞猴就可以到达远处的平台了，要注意，使用□键打开滑翔伞后还可继续连点□键来增加滑行距离。之后可以在攀爬猴和兔子猴之间任意选择一只前进。后面有一处需要使用冒险猴利用绳索荡过去的三连杠很不好控制，一定要切记在杠子移动到最近的位置时荡到最高点再跳过去。最后会出现本关的新猴子——狼猴，它也是只攻击型猴子。

4-3 沉重鬼屋

过关数：14只　隐藏数：3只

这关的难度比起上一关来说可谓降低了不少，不过却有很多有趣的新猴子。先利用僵尸猴干掉两个杂兵，之后换乘人马猴，人马猴的能力是将疾跑猴和弓箭猴合二为一，能跑能打，很实用。不过前面是水路，我们还是得换乘进化版人鱼猴。利用锤子猴进入浴室后可以偷看，不对，偷袭洗澡猴……洗澡猴的能力与隐身猴是一样的。新出现的德州电锯杀人猴的实力非常强劲。后面的壕沟部分需要使用恶魔猴的飞行能力飞过去。最后在强大的暴力灰姑娘猴的协助下轻松通过。



隐藏猴位置

4-BOSS 打倒桃巫奇

在这里小翔他们发现了真正的小悟，原来之前的小悟是桃巫奇的监视人偶，桃巫奇利用人偶抢走了小翔他们收集的全部纳米芯片。为了夺回芯片，以及找出回复原来大小的方法，必须与桃巫奇一战了！



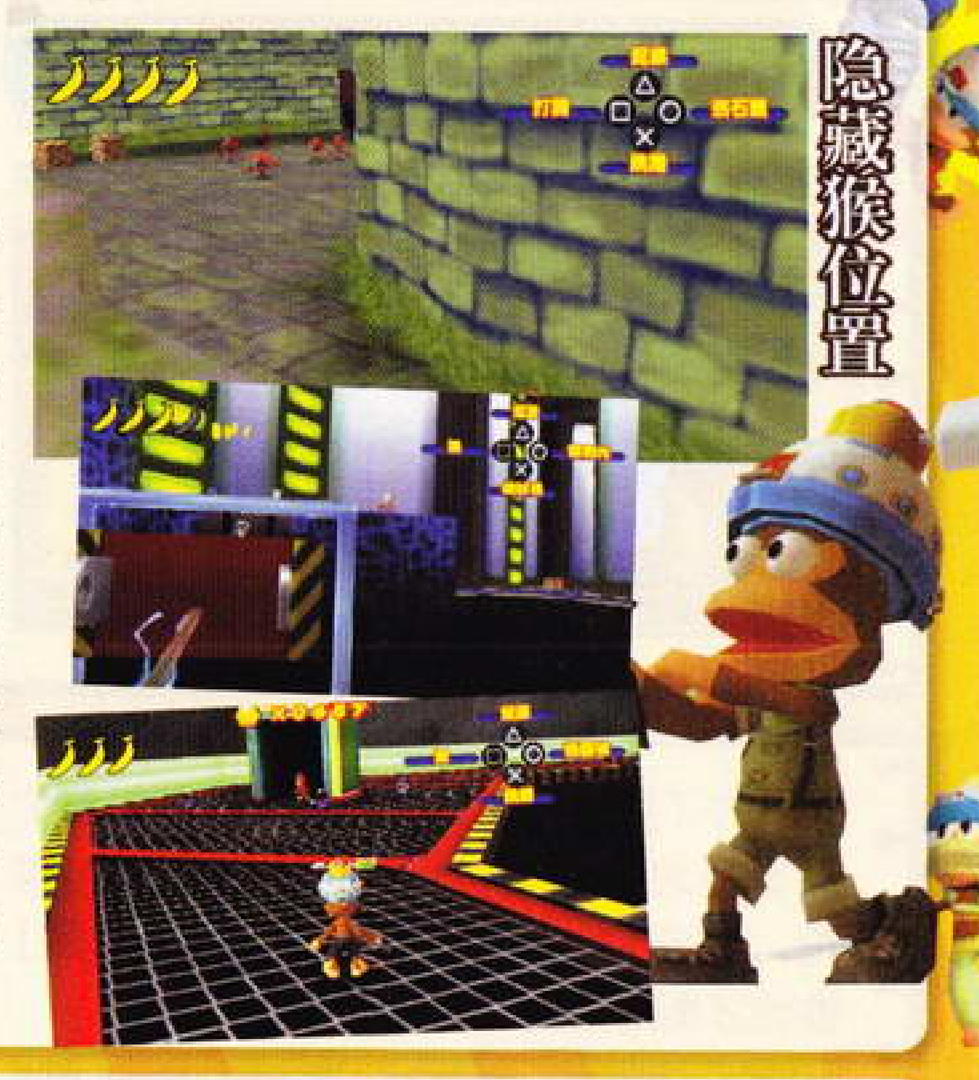
可使用猴子：喷火猴、锤子猴、机枪猴和暴力灰姑娘猴。

要点：桃巫奇的攻击方式有三种，一个是机枪扫射，范围不大，比较好躲；再者是棺材箱坠落攻击，虽然攻击范围很大，但是舞台下就是攻击不到的死点区域；还有斯贝达人偶攻击，这招最好躲，只要站在桃巫奇身后即可，还可以趁机偷袭它。这关虽然同样有4只猴子可供选择，实际上只用锤子猴就能解决掉桃巫奇了。在最上方的舞台的两边各有两个机关，用锤子猴去砸开机关后就能够使舞台顶灯掉落，对桃巫奇造成伤害。一定要把握好攻击时机，一旦桃巫奇不在舞台上就只有等下一个回合才能发动这个攻击了。

5-1 森林深处要塞

过关数：17只　　隐藏数：3只

使用冒险猴穿过壕沟后，捕捉人鱼猴下水，游过河川。一路向上后，换乘滑翔伞猴。进入要塞后，别忘了抓机枪猴去打开隐藏通路，那里面有大量金币和一只隐身猴。本关出现的新机关需要控制新猴子——电力猴来开启。之后的传送带部分又有两只猴子供玩家选择，个人推荐使用激光猴，拥有火箭推进器的它能在空中停留很长时间，同时使用激光枪攻击的威力也不小。后面的电击平台又需要用到电击猴的能力，途中的敌人最好使用电击在远程范围就解决掉。最后一个电力平台走上面那条路，上面还有只猴子，别漏了。最后抓只科学猴子一路横行到底吧！





5-2 电击电子基地

过关数：18只　　隐藏数：2只

本关中的新猴子基本都是之前出现过的猴子类型进化版，利用进化的攀壁猴爬上墙壁。此后出现的消防猴和纵火猴非常有意思，先利用消防猴扑灭路上的火焰前进，再捕捉纵火猴继续四处破坏（笑）。后方的几个机关都与前几关中的相同，充分利用锤子猴、电击猴的能力就能通过。最后一段壕沟利用喷气猴就能够轻松穿越。

5-3 穿越巨大卫星

过关数：18只　　隐藏数：2只

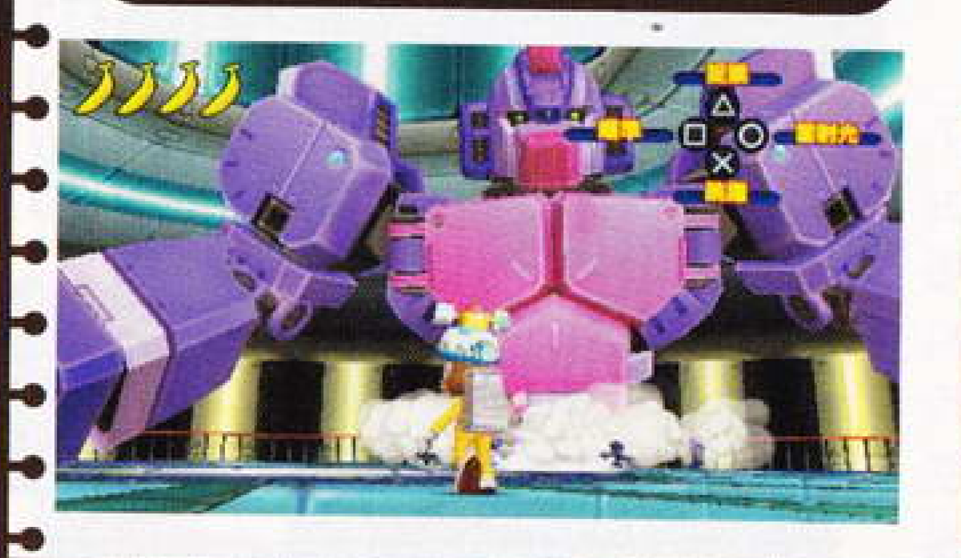
本关依然没什么难度，也没有藏得特别隐蔽的猴子。一路前行，途中用UFO猴将激光猴打下来后捕捉，后面的门机关得用它的能力才能通过。进门后会发现，敌人的数量大增，先抓飞弹猴来大范围消灭敌人后，再捕捉攀壁猴上墙。之后需要使用电击猴多次利用电击能力来给电池充电开门。后面要驾驭锤子猴穿越的移动机关部分要多加注意，敲打下机关后就要马上向前跑，不然等墙壁回位后，猴子就会被挤下深渊。来到一间有镭射机关攻击的房间，这里需要使用飞弹猴将机关破坏掉后才能通过，虽然有两只飞弹猴，但是由于发射飞弹猴会有较长的硬直时间，容易遭到攻击，所以还是要多加小心。后面的有两个镭射机关攻击的房间也是一样，不过这间中有两只科学猴和一只镭射猴可供玩家使用。







5-BOSS 打倒白巫奇！

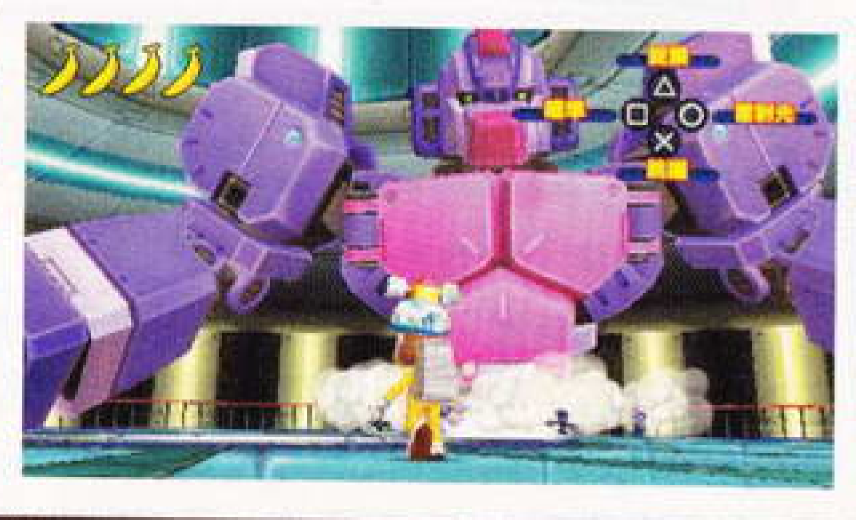


残忍的白巫奇竟然将博士绑在会爆炸的棋子上，为了拯救博士，小翔一行人必须尽快打倒白巫奇！

可使用猴子：激光猴、锤子猴、飞弹猴和导弹猴。
要点：白巫奇的攻击方式主要有扔爆弹攻击、发动杂兵攻击、以及使用拳套直接攻击玩家，不过这个BOSS的所有招式都可以绕其旋转躲避。使用飞弹猴可以攻击白巫奇空中形态，待白巫奇下来充电的时候换乘锤子猴发动近身攻击，如此数回合即可将其解决。

BOSS 打倒斯贝达！

为了统治全人类，斯贝达竟然将整个月球基地改造成了一个超大的纳米加农炮，欲图将全人类通通变小，我们必须打败他才能阻止这一疯狂的计划！



可使用猴子：激光猴，飞弹猴，导弹猴及锤子猴。
要点：斯贝达的攻击方式主要有四个，一是胸部的激光炮，二是指间的追踪导弹，再来还有拍掌攻击，最后就是光束攻击。这四种攻击方式都可以围着它跑来躲避。这里建议使用锤子猴，在斯贝达发动其它的攻击的时候拼命逃跑，直至它发动光束攻击。此时，就可利用BOSS使用这招时会定身的特点对其发动攻击，绕到BOSS身后，近距离使用锤子猴的旋转攻击，连续数回合后便能取得胜利。

二周目最终 BOSS

完成了一周目和二周目的完整剧情后，我们终于能够在这与真正最终BOSS决一死战了，只有将它消灭，人类世界才能得到真正的和平！



▲最终BOSS的真正形态竟是这个巨猩金刚的头部，不过不要小看它哦！



▲攻击这里就能使前面的驾驶舱弹出！
◀这里的镭射光束一定要近距离躲避。

可使用猴子：激光猴，飞弹猴，导弹猴及锤子猴。
要点：作为最终的BOSS，巨猩的四个攻击方式伤害都很大、而且范围都很大，不过这几个攻击招数会不停重复。它首先会发动眼球激光，这时应该在最远距离围着其绕圈躲避；紧接着它会马上发射一枚追踪导弹，这时只要玩家控制猴子跑得够快就能够躲过这个；这招过后，BOSS回升到半空中使用热蒸汽气流攻击，经过之前那么多的逃跑洗礼，这个对大家来说应该很容易躲避；此后它又会发动大范围电击光束攻击，这时需要以最近的不受伤害的距离围着BOSS绕圈躲避；最后，它会发动旋转冲撞攻击，这招的移动速度非常快，想要不受伤的话就控制猴子绕着最内圈拼命跑吧，这招结束后BOSS就会进入眩晕状态，我们的攻击时机也就到来了，先击打BOSS脑后的开关，然后前面控制机器人的驾驶舱就会裸露出来，上去狂殴斯贝达吧。如此数回合便能搞定。

收集要素100%大公布！

完成了本作后，你是不是正在深深地叹口气，准备放下PSP休息呢？不，做事就要讲究完美！快打起精神来，和我一起来完成这个游戏的100%收集吧！



◀ 在这里能够获得大量的金币，反复刷钱买道具吧！

▶ 完成迷你游戏是达成完美收集的必要条件。

第一步： 完成游戏的一周目。

第二步： 完成游戏的二周目，抓齐所有的隐藏猴子。

第三步： 努力赚金币，将收集装置中的所有收藏品统统买齐。

第四步： 挑战所有的时间模式，不拿到全金杯誓不罢休！

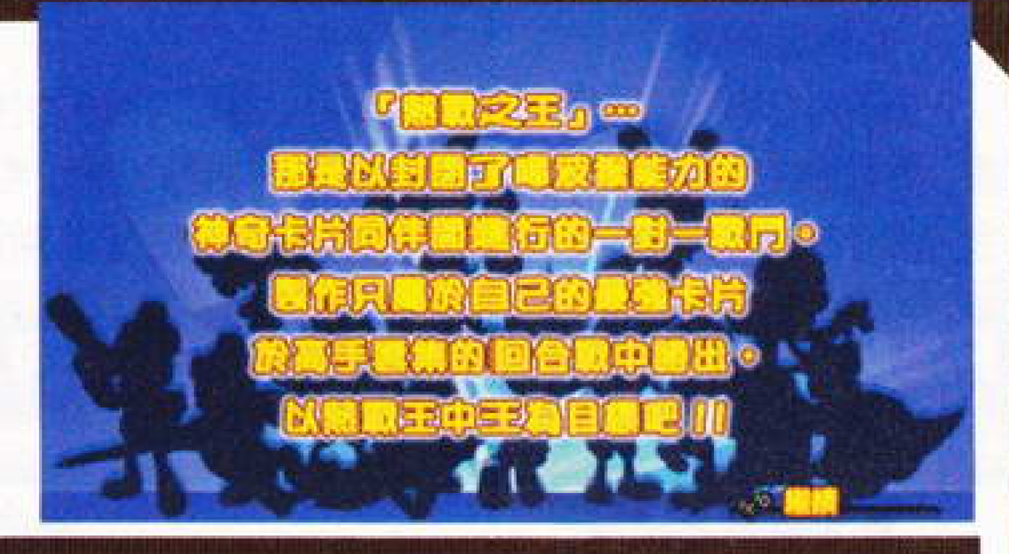
第五步： 利用迷你游戏创造出自己最强的猴子卡片，然后打遍天下无敌手，逼出最后的隐藏猴子们。

第六步： 再将完成迷你游戏后得到的隐藏猴子统统抓住，我们的100%梦想就能达到了。

迷你游戏

热战之王

在研究所内的迷你游戏装置中，让我们为了100%的收集度开始热战达人之旅！



1.首先前往神奇商店中购买背景卡和外框卡，不要小看了这两样东西，它们可是会对猴子卡片的能力有极大的加成哦。

2.进入猴子相片模块来编辑自己的战斗猴卡，先选择一张背景图，然后再选择具有强力效果加成的外框卡，之后选择你想要拍摄的猴子，最后就是进入拍摄状态啦。

3.不要以为只是单纯地按下拍照键就OK啦，不同的拍摄角度以及猴子不同的POSE可是会影响最后卡片的整体属性，所以一定要谨慎！L键和R键可以放大或缩小猴子在画面中的比例，按下SELECT键能够改变猴子的POSE，使用类比摇杆能够调节猴子的拍摄角度，调整好后就按下快门键吧。

4.最后让我们进入"热战之王"挑战模式吧。对战采取的是双方回合制，哪一方的卡片先被翻面，哪一方就宣告失败！通常先由我方发动攻击，在准心瞄准对手卡片正中的时候按下攻击键就能对其造成伤害；之后换对方攻击，在受到对方的攻击后，会进入翻牌换面，此时就要不停地点击○键来阻止自己的卡片被翻，这里要提醒大家的是，如果卡片的平衡属性很低的话，那可是很容易被对方翻牌的哦！

5.连续数回合挑战成功后，隐藏的猴子就会自动现身到游戏中了哦！





秘技

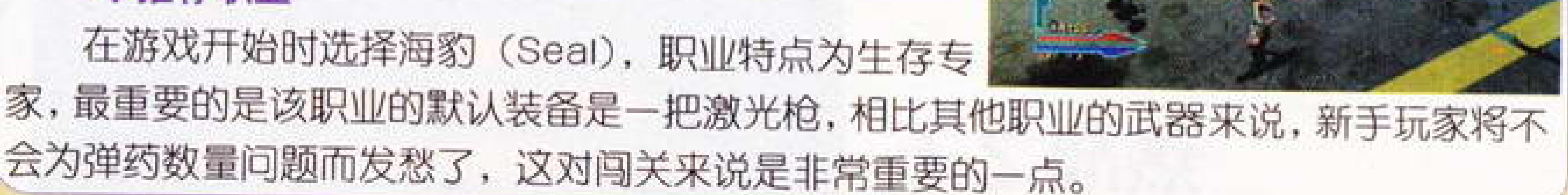
异形 症候群

PSP 美版 游戏原名 Alien Syndrome

◆模式开启条件

模式	条件
困难模式	以普通难度通关一次游戏
专家模式	以困难难度通关一次游戏

◆推荐职业



在游戏开始时选择海豹（Seal），职业特点为生存专家，最重要的是该职业的默认装备是一把激光枪，相比其他职业的武器来说，新手玩家将不会为弹药数量问题而发愁了，这对闯关来说是非常重要的一点。



极魔界村 改

PSP 日 版 游戏原名 极魔界村 改

◆无限刷命秘技

本作的难度比《极魔界村》要难上很多，打着打着就死了，接关次数也并非无限的，所以这里献上一个无限刷命的方法。首先玩家先要打到第3-1关的腐败の沼泽，而且身上必须要装备有“石化の魔力”和“飞龙の盾”。来到关卡中一处踩上去便会下沉的垂直平台处，在那不要跳到平台上，而是利用“飞龙の盾”垂直往上飞，飞行时就开始魔法蓄力，到了顶部后利用魔法打碎石碑，获得“堕天使の铠”。穿上后就飞到里面获得两个大钱袋，每吃到一个大钱袋就加1条命。加够两条命后就自杀，因为附近就是本关的固定记录点（Check Point），所以复活后立即可以重复进行，如此反复便能将人数刷到你满意的数量为止。注意该方法只适用于TYPE C难度下。



星球大战 致命联盟

PSP 美版 游戏原名 Star Wars：Lethal Alliance

◆实用密码

在游戏主菜单中，选择“Profiles”选项，然后再选择“Create Profile”选项，接着输入各种密码便能激活相应的秘技。

密码	效果
B0BAF3T	生命值回复
HANS0L0	开启所有关卡
JD1MSTR	开启所有关卡并且补满生命值

PSP 疯狂大作战

美版 游戏原名 Jumping Flash!

◆选关秘技

在主菜单下，依次输入↑、↑、↓、↓、×、×、←、→、←、→、×、△、×、△，如果输入正确的话，菜单颜色会变为红色，按→便可以自由选择关卡了。

◆调整云的速度

在主菜单下，按住L和R键，然后按↑或↓便可以进行调整了。

◆超级模式

在不接关的情况下顺利完成游戏（不包括分支任务）后便能进入超级模式。在这个模式中可以连续跳6次而不是3次；按△快速落下时能对地面的敌人造成更多的伤害；按L能跑更快、跳更远。

PSP 斯巴达300勇士 荣耀征程

美版 游戏原名 300: March to Glory

◆获得25000金钱

在游戏中暂停后，依次输入↓、←、↓、←、↑、←即可获得25000块。注意本秘技每次只能使用1回。

PSP 小鼠大厨

美版 游戏原名 Ratatouille

◆实用密码



在游戏主菜单中，进入"Options"选项，然后再选择"Extras"选项，接着在"Cheats"选项中输入各种密码便能开启相应的秘技。如果你输入正确的话，将会听到特殊的音效。

密码	效果
ANYONECANCOOK	开启所有菜谱
GUSTEAUVID	开启所有影像
PIECEOCAKE	敌人变弱
DEEPFRYER	敌人变强
MYHERO	遇敌不受伤害
ITSCAKE	生命值回复
BOINGSPAWN	获得奶酪加成
SKYCAN	开启蓝色奶酪罐头
SAYCHEESE	获得9999块奶酪
LIMBURGER	开启愤怒冲刺
RACEISON	开启多人竞速比赛

金手指

本栏目中将会为大家加入NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器《Cheat Code Editor》，点击"File"菜单中的"Add game"添加一个游戏项目，再点击"Add cheat"添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用"Update Code"按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为"usrcheat.dat"，放到TF卡中的"_system_"目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 太鼓之达人DS

日版 游戏原名 太鼓の达人DS タッチでドコドン!

GAME ID: YKTJ 1833b4c3

魂槽保持MAX状态	
522B2450	00000000
022B2468	0098967F
D2000000	00000000

第一个记录档隐藏要素全开	
94000130	000003FB
022AF174	FFFFFFFF
022AF178	FFFFFFFF
022AF17C	FFFFFFFF
122AF180	0000FFFF
222AF182	0000000F
D0000000	00000000

按错不减魂槽	
222B24D4	000000FF

游戏万花筒

栏目主持……晓月



"《小蜜蜂》"复古挂钟



不知道由没有人听说过一台叫做XGS Hydra的16位游戏机。什么！你不知道？好吧，我承认我也不知道。(- -b)这位外国朋友的想像力已经超乎寻常了，居然把一台没有人听说过的游戏机改成了——复古《小蜜蜂》挂钟，其怀旧情结可想而知。大家看这个挂钟的时候可能会有些累，首先要看看左下角的命数以此确定现在是几点，再数一数残余的敌机数量看看现在是几分。但如果那样设计，我要是打掉一架敌人的小飞机，岂不是就会时光倒转了？

为PSP加震动？就看你敢不敢了！

在去年玩《皇牌空战X 诡影苍穹》的时候就抱怨过PSP没震动、打起游戏来不带劲。而最近一名ID叫做FOO-f00的国外玩家竟然生把一组震动模块装入了空间异常饱满的PSP里面！通过侦测喇叭的音量，每当忽然出现一声巨响（通常代表玩家被人K），震动模块就会根据音量来发挥震动效果，虽然离真正的游戏震动功能还有一段距离，但总算能让PSP震起来了。有胆量尝试的话就看看下面链接的视频吧：http://www.youtube.com/watch?v=iZ6QwyN65oo。





黑武士版儿童笔记本



说是"儿童笔记本"，其实这次要介绍的玩意儿也就是一台小霸王学习机的"美形版"。官方说法是可以利用它来训练儿童们的反应能力、打字技巧和节奏感（话说这些只要有NDS就能实现- -b）。但最关键的不是在它的功能，而是在它的造型上，黑武士的造型还真是酷啊。再加上那根光剑触控笔，哪个孩子的家长是"《星战》粉丝"的话，就等着享福吧。话说外国朋友对《星战》还真是热情不减，连新版PSP都是《星战》"代言"的，够强大！



豪门生存法则——蔷薇和椿

初入豪门

便遭丧夫之痛的平民女子

如何在森严复杂的豪门家族中生存

答案只有一个字——

抽！



▲可以选择难度，点击"GAEM START"即可开始游戏。

这回马修给大家推荐一款在线FLASH游戏《蔷薇和椿》，网址：http://nigoro.jp/game/rosecamellia/rosecamellia.php。游戏就是在颇具古典贵族风格的音乐中和对方互相抽嘴巴，看谁先把谁抽倒。非常适合发泄。

主角玲子嫁入豪门椿小路家，然而嫁过去的第二天，夫君后介便暴病身亡。此后，平民出身、还未来得及在家族中建立威严的玲子遭受了家族中上上下下的欺凌。最后，忍无可忍的玲子，决定去挑战椿小路的人们，包括飞扬跋扈的小女儿沙织、目空一切的长女静香、凶刁的家主华江等，用自己的双手来改变自己在家族中的地位！

游戏方式

界面介绍	
A	时间槽
B	攻击按钮
C	回避按钮

界面介绍	
D	反击按钮
E	敌方体力
F	我方体力





▲攻击路径

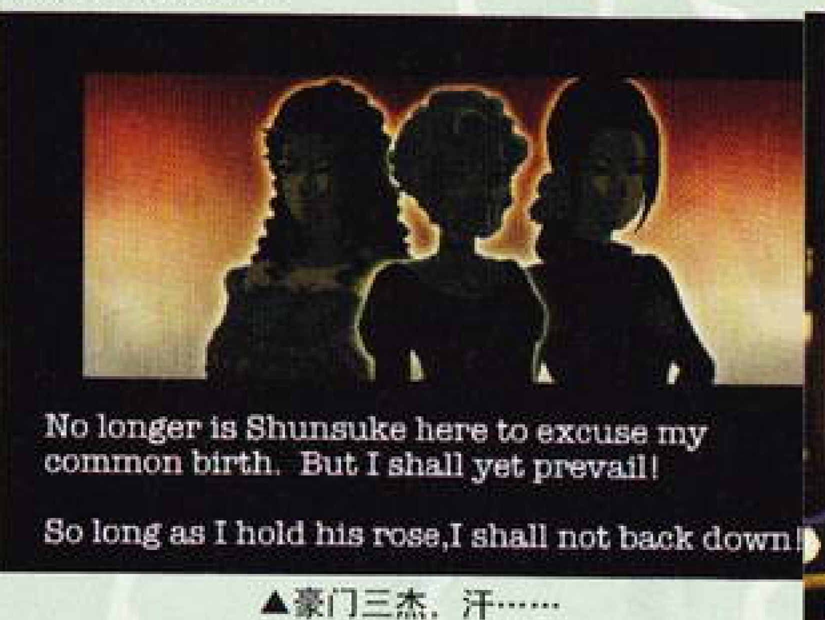


▲回避路径



▲游戏也有"会心一抽"。

玩法就是在出现攻击按钮后迅速按下按钮，并用鼠标划出玲子的手的路径，去抽对方的脸。对手攻击前，左侧会出现回避按钮，这时迅速点击并按路径去划动鼠标，成功的话玲子就会躲开这一攻击，并出现反击按钮。点击反击按钮后再去抽对方，对方100%无法回避，后期的攻击力高、回避率高的BOSS级对手都要用反击干掉。需要注意的是，我方点下攻击或反击按钮后，如果因为操作失误没打中对方，也会遭到对方的反击的。



▲豪门三杰，汗……



两个屏幕不够？那就再加一个吧！



前段时间曾经给大家介绍过日本手机厂商受到NDS启发而力推双屏手机的消息。而最近又有一台由日本KDDI工厂制造的概念手机大有超越NDS之势——采用3个液晶屏幕！这款手机采用折叠式设计，拥有一个外屏幕和两个内屏幕，几乎3/4的表面积都被液晶屏幕占据，而且内屏幕的下屏还采用了触摸屏设计，平时可以当做虚拟键盘来拨打电话。外屏幕可以播放绚丽的屏幕动画，可要比某品牌的闪铃设计绚多了，而且这么大的屏幕，晚上拿出来一定够吸引眼球的。只是不知道三屏幕的设计在制作手机游戏时会有什么新创意。

惟妙惟肖的格兰多莉艾尔可动手办

对于不少从土星时代走过来的玩家来说，由Atlus推出的2D A·RPG作品《公主的皇冠》是一款“神作”级别的游戏。游戏爽快的战斗、清新的画面风格以及细节方面的精心设定都使玩家们对其抱有着深深好感。2005年，这款优秀的作品被移植到了PSP平台上，让不少掌机玩家也体会到了这款游戏的魅力，游戏女主角格兰多莉艾尔饱满的形象再度征服了每一位玩家。下面雷伊要为大家介绍的这款PVC手办，就是以《公主的皇冠》中的13岁女主角格兰多莉艾尔为原型制作的，制作厂商为ユージン，税后售价为4935日元，将在今年11月下旬正式推出。

这款可动手办中有20个以上可活动部位，可以令格兰多莉艾尔摆出各种各样的姿势。另外，这款手办还同捆了“光之王冠”、“王家之剑”等游戏原作中的装备品，忠实还原了原作的每一个细节。

▼人物的面部特写做得非常到位，玩家们不用担心请回家的是一个“邪神”。

◀人物的身材比例也和游戏中是一模一样的。

▼就算是背面也做得一点都不含糊。





异国泼水节，女仆大结集

经由上一辑的NDS版《火影忍者》后，大家基本都对“大结集”三个字产生了异样又复杂的感情。不过这次请放心，地雷这种东西并不是天天有的。

每年夏季，日本秋叶原车站前都会举行以女性为主角的泼水活动——“泼水娘大集合”，今年该活动的正式举办时间为8月4日。

“泼水娘大集合”于2004年正式开始举办，最初该活动的宗旨是“秋叶原的所有女性变身为‘泼水娘’，轻松地泼水让秋叶原凉快起来”。尽管原先只是人们预防地球温室化效应的形象活动，但在进行了四年后，这已成为秋叶原独特的夏季风物诗。活动举行时，各女仆咖啡店的女仆们、COSPLAYER、当地人和观光游客都会积极参与到活动中。去年广受好评的宅系日剧《秋叶原@DEEP》的相关制作成员石田衣良、成宫宽贵和山田优也来到现场。

在8月1日，作为正式“泼水娘大集合”的前奏而举办了玩耍性质的泼水节，泼水的主力是各店的女仆以及即将迎接成人式的年轻人，各式的女仆装和浴衣让秋叶原的气氛异常热烈。通过她们的努力，当天秋叶原车站前的气温也从32度降低到29.7度，很多人也因此对泼水上了瘾，表示也要在自己家里试试看。



▲女孩们手捧小木盆，进入泼水预备状态。旁边的游客也不闲着，纷纷掏出相机来拍照。



▲给出较近视点的照片。嗯，这张照片基本没有女仆的正脸，大家先看看绝对领域好了。



▲浴衣众，男女老少都沉浸在欢乐里。



▲泼水用的水源，不少孩子带着“先进武器”水枪来打水仗。



▲女仆不一定要戴喀秋莎，歌特一点也可以哦。

▲两名女仆的正面无码照，即使泼的是硫酸，估计宅们也会一往无前的。嗯？你问我吗？如果硫酸浓度不超过0.1%的话……Σ（—д—）


栏目主持 琉璃
游戏美图秀
琉璃：大家好，暑假已经度过一半多了，各位学生朋友们有没有去旅游啊？
宇轩：没有！
琉璃：没问你（踢飞）！那么大家有没有去参加暑假里各地举行的“天下聚会”呢？
宇轩（飞爬过来）：有！而且还参加的是有很多女仆MM热心服务的超温馨聚会哦，大家都玩得好开心！
琉璃：哦，那你一定有拍很多女仆MM的照片吧？拿出来和大家分享一下吧。
宇轩：不要，那是我的私藏品！不过，可以和你们一起分享下昨天从某人电脑里偷偷发掘出的很多女仆MM美图哦！
琉璃：啊，这个MM我知道，是最强太白星战斗女仆——麻幌MM吧！
宇轩：没错没错，看来作为“女仆文化”萌动之源的麻幌MM知名度还是很高的嘛！
琉璃：o(∩_∩)o...哈哈，她最出名的应该是那句台词吧。（COS麻幌）“咳，我认为X是不好的！”
宇轩：嗯嗯，和麻幌的外柔内刚不同，这个和风女仆MM代表了近两年来“女仆文化”的全新发展套路啊。
琉璃：大刀暴力女仆？
宇轩：错，错，错。强大的武器是她们为了保护主人的证明，但这样反而更加惹人怜爱啊！


琉璃：我还是觉得传统向的眼镜女仆娘比较可爱一些，温文儒雅给人以安心感。
宇轩：嘿嘿，这你就错了，其实这个看似文静的眼镜MM也是非常强大的武器女仆娘哦！
宇轩：……
琉璃：怎么突然呆住了？
宇轩：梦…梦想中的家园啊，人生到此就足矣了！（热泪盈眶）
胧月：啊！我的女仆版Nerine和Saber放到这来了，这可是我的私藏品！
宇轩：不好，快溜，图是我偷拿的！
琉璃：……



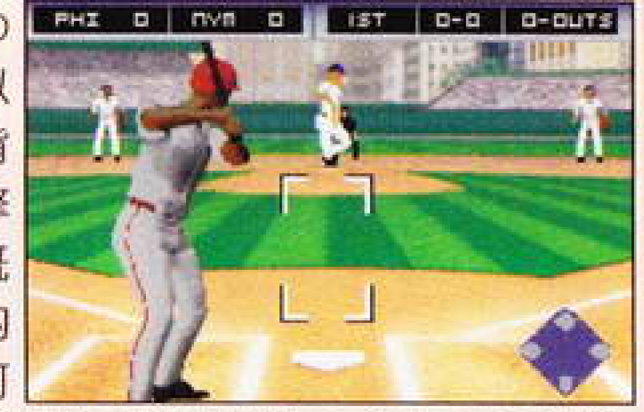
佳作速报

GBA 美国职业棒球联盟 2K7
MAJOR LEAGUE BASEBALL 2K7

◆Take2◆SPG◆2007年5月22日◆美版

游戏编号：2743

这款由2k Sports公司开发的《美国职业棒球联盟 2k7》是以美国的大联盟棒球赛为舞台制作的，收录来自了2007年度赛季的最新球员能力资料和赛场数据。值得一提的是，本作采用的不是纯粹的2D画面，而是以"3D人物+2D背景"的专用引擎打造的。这样既可以提高游戏的画面质量，又可以有效地减少讨厌的马赛克出现。不过与《口袋棒球》这类"轻操作重养成"的棒球运动游戏相比，本作操作起来相对更复杂、更专业一些，如果对棒球这项运动的具体规则不是很了解的话，恐怕很难从中体会到游戏的乐趣。



GBA 降世神通
The legend of Aang

◆THQ◆ACT◆2006年10月10日◆欧版

游戏编号：2634



以描述东方传统神话为背景的《降世神通》就是今年在北美儿童频道热播的卡通电视剧之一。和同样改编自北美卡通的《决战少林》一样，无论是在动画还是游戏中，中国传统的武术招式都有着极其重要的地位。GBA版的《降世神通》在画面上制作得相当精致，游戏内容也基本根据动画改编，你可以看到许多原作中经典的场景与敌人。虽然游戏的流程不长，但还是值得一玩的。



实用秘技

GBA 皇家骑士团外传 罗迪斯的骑士
日版

タクティクスオウガ外传：The Knight of Lodis

游戏编号：0047

魔女デネブ的加入法

在商店雇佣一名性格是N或者C的女性战士，并为她起名为迪妮芙（デネブ）。MP38以上，INT35以上，拥有勋章"子恶魔のささやき"，转职成为"ウィッチ"，她就会自动现身。此时她的职业变成"うぃっち"，成长率比一般的魔女要高、说得敌人的成功率也相对较高，但迪妮芙无法再次转职成其他职业。队伍中只能有一位迪妮芙，但是除名后可以用同样的方法再次找到她，如果对能力成长不满可以用这一方法重新培养。



音乐欣赏模式

在输入名字的画面中，输入"MUSIC_ON"，就可以进入音乐欣赏模式。

删除记录

在输入名字画面中，输入"DEL_DATA"，就可以删除记录。

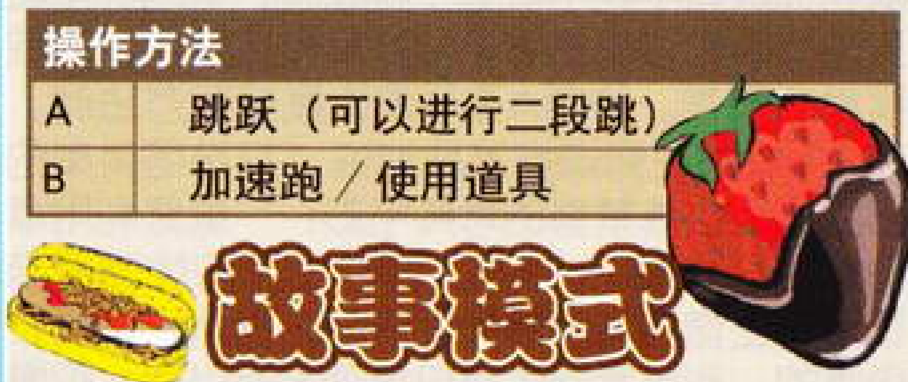
文 逍遥





操作方法

A	跳跃（可以进行二段跳）
B	加速跑／使用道具



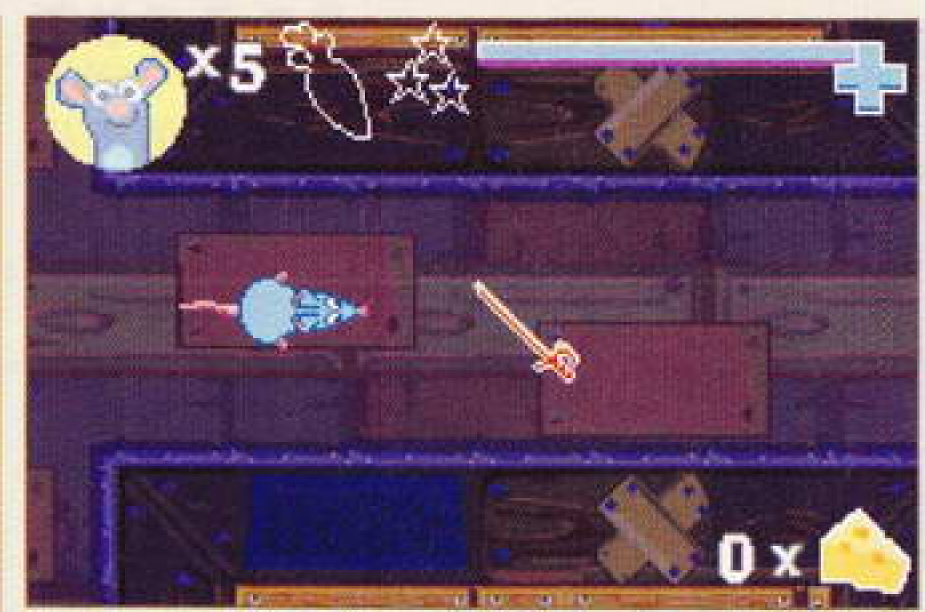
故事模式

故事模式的目的是要求玩家收集到每个关卡中指定的食材，然后开启厨师模式。游戏中有许多可以利用的道具，按B键可以把道具捡起来，不需要的时候按R键则可以把道具放回地上。钉在墙上的钉子有很重要的作用，一般用于跳上更高的平台，或者取得一些物品。利用钉子跳跃的关键是要等到身体顺势荡到最高点的时候按下A键跳跃到下一个钉子，跳跃前一定要调整好方向。



游戏的场景有很多需要攀爬的地方，按住上下方向就可以移动了，如果是走钢丝，那就是左右移动了。在钢丝上要往高处的钢丝或者平台移动的话，按下A键跳跃（这时候跳跃的高度很低，而且不能二段跳），再按下上方向键就可以抓住高处的钢丝了。此外，每收集一百个奶酪就可以奖励一条生命。

老鼠洞：首先要在洞中寻找“骑士剑”。“骑士剑”的作用是可以将被封住的洞口，或者是已经损坏的木板破坏掉，从中取得被封在里面的奶酪、时间增加等道具或物品。发现剑后，走到上面按下B键就可以把剑拾起来。



在老鼠洞中按下L键可以调查周围有哪些是被封住的洞口或者是可以破坏的木板，这样方便寻找物品。为了不让我们的主人公随心所欲地寻找老鼠洞内的食物，狠心的房主就在洞内放下了许多陷阱。常见的陷阱有老鼠夹以及落穴。如果中了这两种陷阱，那么在洞中的时间就会减少，当时间累计满的时候就会强制退出老鼠洞。（后面的电流也是同样的效果，其实游戏中如果受到损伤也全部都是损失时间，不会损失其他的）还有一种电流陷阱，需要把开关关掉才能顺利通过。



在洞中探险的时候如果看到正在发光的螺丝帽，就要在被封住的洞口里面寻找钩绳。找到后，如果身上带着别的道具（如骑士剑），需要先按下R键把身上的道具暂时放在地上，把钩绳拾起来。然后走到螺丝冒前，按下B键把它钩住，这样就能爬到另外的平台了。

厨师模式

必须把每一章内所有的关卡都通过才能进行的模式。游戏的方法很简单，首先观察从锅里不断跳起来的食材（根据食材的颜色和形状就可以判断出来），然后从屏幕上方选择相同的食材扔到对应的锅里面（可以有不同的顺序，只要锅中有这种食材就好）。接着等温度计红色部分涨满之后，就可以选择一个锅，根据画面中的提示按下相对应的指令下调味料了。失败一次电脑会重新开始。

淑女育成指南

——另类看点《完美小姐进化论》

文 mio



作为承载着无数"二次元"宅人梦想与希望的美少女育成类游戏，拥有着一个相当强大的玩家簇拥群体。也正是如此，使得此类游戏的数量一度达到了惊人的高度。光是换汤不换药的"《美少女梦工厂》系列"就凭借其十位数以上的ENDING和历代固有的"父嫁"结局横扫众生一片。也从客观的角度证明了但凡人类，多少都是有点调教癖的。能把一个人按着自己的喜好教养成另外一个人，这是多么伟大艰巨的事啊！

其实只要宅属性够标准，早川智子的《完美小姐进化论》就是一本另类调教圣经。

被培养对象——中原须奈子。黑暗生物一只，惧怕阳光和一切和闪亮沾边的人、事物。爱好血腥恐怖片、骷髅和人体模型。魅力值0，社交值为负。

责任教师四名——织田武长、森井蓝丸、远山雪之丞、高野恭平。闪亮生物四个，要才有才，要貌有貌，人见人爱，花见花开，男女老幼，上下通吃。

闪亮生物欲调教黑暗生物，首先当然从外貌入手。不管承不承认，这个世界从来都是以外表的优劣程度来决定你给人的第一感的好坏的。所以在教授黑暗生物淑女之道前，请务必先指导她做一个正常人，至少不要看起来像是贞子刚爬出井的样子。头发要剪，衣服要换，不管黑暗生物如何哭闹、反抗、诅咒、威胁，妆还是要化，型还是要造！

外在很重要，内涵绝对不放松。虽然黑暗生物有一万个不想变漂亮的理由，但是在女性传统修养方面的数值倒是意外地让人放心。料理值和技能值两项都封顶，饭做得好吃不说，如果有需要，黑暗生物居然能马上自己动手做一张被炉出来让闪亮生物享受正统的日式火锅。而且黑暗生物的学力不错，除了数学门门都在80以上，并且还具有新新女性的独立自主意识，事事靠自己。凭借自小在北海道徒手抓鱼以及与老鹰抢食练就的好身手，即使被一群不良少年围剿也能一骑当千。但是也不能忽视多年黑暗因子的沉淀效力，黑暗生物做饭的时候定会一边阴笑一边把肉啊鱼啊砍到血花四溅；数学特训后好容易答了份满分卷，却因为填错答题卡照样拿3分；锻炼身体只是为了拥有和人体模型一样的肌肉，并且在走投无路的不良少年以人体模型的安全为要挟时，马上变成二头身跪地就擒。

软硬兼施，红脸白脸要唱齐。一味的强硬填鸭式教育不利于黑暗生物改造，可以利用她对恐怖事物过于执着和爱好美食这两点，采取奖励式教学。导师A在严肃传授美容方法时，可由导师B在旁嬉皮笑脸地说"打扮得美美的话就给你这卷禁售的恐怖电影！"或是利用章鱼烧店"美丽的人可以多得3个"的优惠措施让黑暗生物自觉自愿接受洗脑。当然还有比较极端的，利用黑暗生物自接受改造以来，积攒下的对导师D的不满情绪，让黑暗生物打扮成美女卧底到地下夜店去营救被黑帮拐走的导师D，并许诺"救回来让你亲手杀了他！"保证一石二鸟。只是这个秘籍容易导致教师内部产生不和谐因子，不利于被调教者未来的教养，慎用！

心理辅导要做好。沟通是至关重要的教育环节，有助于深入了解被调教者以便开展有针对性的教学。黑暗生物之所以成为黑暗生物是因为中学时被暗恋对象骂作"丑女"！面对这种比较悲惨的心灵创伤，导师们务必要满怀着爱，抚慰、保护她！多称赞鼓励，对辱骂她的人绝不手软，带她接触新朋友、新环境，树立自信，只是去社交场合之前请尽力让黑暗生物的体力值降低，免得触发见义勇为痛殴老色狼事件和用电锯劈了高级夜总会事件。交新朋友时小心对方被她反劝诱进黑暗世界。等到某一天，黑暗生物昂首挺胸、衣着正常地去参加同学会，心中已然没有被辱作"丑女"的痕迹，还友善地笑着说"谢谢你们找我参加。"导师们就可以放心啦，这个叫《完美小姐进化论》的游戏，离"师嫁"结局不远啦！

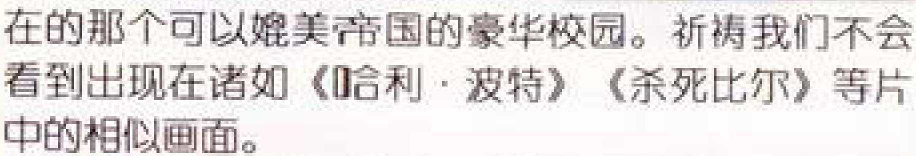


影漫看点台 眼花缭乱 31美少女真人后宫



早前因为选角问题而一直对外缄口的《魔法老师》真人版，终于敲定于今年秋季以电视剧的形式播出。少漫大魔王赤松健的原作漫画《魔法老师》，以充满爱意的服务读者镜头和多达31人的美少女角色而在读者中人气鼎沸。在经历了两度TV动画化和数次OVA化后，姗姗来迟的真人版能不能让挑剔的二次元爱好者们满意还是个大问号。

如果是一般校园向的漫画或是写实主义漫画，改编成真人日剧后大多不会让人有太多的不适感，甚至还会有青出于蓝的惊喜也不一定。但是一旦粘上了幻想系这个题材，没有巨额投资和精良制作，仅仅是抱着吃原作老本“玩玩”的心态，会给烂片的成立打下坚实的基础。现在就看制片方是否有足够的诚意再现《魔法老师》漫画里那些尚算华丽的魔法，行云流水般的剑技，乱七八糟的机器人大战，活蹦乱跳的式神和使魔，女孩子们的必杀技以及作为背景存在的那个可以媲美帝国的豪华校园。祈祷我们不会看到出现在诸如《哈利·波特》《杀死比尔》等片中的相似画面。





因为原作来自二次元漫画，为了满足爱萌的读者，制作方在选角上还是颇费了一番心思。31个女孩都出身平面模特，而且平均年龄为16以下，算得上是LOLI后宫。而主角，10岁的外国小正太涅吉·史普林菲尔德的人选还没有确定，不管将来花落谁家，这个小子都将成为无数未婚男性欲诛之而后快的对象。而对于即将扮演主角的小孩子来说，一下子拥有31个美丽姐姐对他的成长是福是祸还有待观察确定。

消暑新作连连，校园怪谈加海猫

龙骑士07，自从《寒蝉鸣泣时》在游戏和动画双丰收后，成功晋级为炙手可热的原作脚本师。7月新番动画中，《寒蝉鸣泣之时·解》又将掀起新一轮的尖叫，而在即将于8月17日开幕的C72上，龙骑士07又要首发其新作《海猫鸣泣之时》，并声称这是他《When thy Cry》系列的第三作。鉴于《蝉鸣》为第一作，第二作到底是哪一部至今是谜。

不过龙骑士07到底是当红脚本师，动画和新作正准备得如火如荼，《DRAGON AGE Pure》第六期上又将开始连载他的另一部作品，《学校妖怪纪行》的漫画版。以《DRAGON AGE Pure》上刊载的《学校妖怪纪行》第八怪谈所募集的故事为蓝本，加入漫画版的原创要素，构成的全新的故事。两位主角，球枝和彼岸花，流传着七个不可思议的传闻的学校，受到人类吸引而聚集于此的妖怪们，诡异、悬疑、恐怖。看来这个夏天又能在惊悚中度过了。







米饼教室 NDS使用篇



Hi，大家好，“米饼教室”栏目又和大家见面了。今天我们首先要为大家公布68辑栏目填字游戏答案，来自福建的黄磊同学在第一时间答对了所有问题，获得一块M3DSS的奖励。以后我们的栏目中还会为大家准备更多的问题，希望大家能够踊跃参加，大奖可是在等着你哦。

栏目主持：米饼

《掌机王SP》68辑“米饼教室”栏目填字游戏答案

1.掌机王SP	12.游戏新闻	A.米格	L.王国之心
2.天地之门	13.堂本刚	B.软降级系统	M.惊破天
3.Sony	14.恶魔城	C.式神之城	N.任天堂
4.微软	15.口袋妖怪	D.魔界战记	O.机战
5.降临之子	16.寺田贵信	E.琉璃	P.PS
6.剑心	17.格式化记忆棒	F.钻地小子	Q.本能寺
7.SNK	18.岛津义弘	G.自由城	R.日守刚
8.E3	19.四眼天鸡	H.口袋棒球	S.SNAKE
9.西游记	20.成田璃子	I.掌门人	T.章鱼烧
10.怪物猎人	21.烧录卡	J.怪谈新耳袋	U.鬼武者
11.狩猎笛(守之爪)		K.耀西岛	V.伊鲁卡

米格：填字游戏的答案公布了，不知道没有填完整的你卡在哪个问题上了呢？

软饼干：其实这些问题都不难，经常看《掌机王SP》的老读者应该都能答对八成以上问题。

米格：好了，还是回到我们的正题吧。这次我们要为大家介绍的是NDS网络设定。

软饼干：网络设定？NDS游戏联机还要设定？我怎么记得一个人建网，其他人加入不就好了嘛……

米格：那是平常和身边的朋友联机啦。不过许多NDS游戏可不仅仅能够让你与朋友之间进行联机，还可以把NDS接入Internet网络，与全球玩家一起来场比赛呢。

软饼干：这么神奇？哦，想起来了，就是那个WC吧！

米格：(—_—|||) WC是厕所……应该是WFC，全称Nintendo Wi-Fi Connection，中文叫做任天堂Wi-Fi网络连接，是任天堂为NDS玩家开设的一项免费网络服务，自2005年11月启动后，就广受NDS玩家的欢迎，数百万的NDS玩家们都登陆过WFC与全球玩家进行了超过1亿次的网络对战，而且这项技术已经延伸到了Wii平台，获得了巨大成功。

软饼干：这么神奇？

米格：是啊。其实这项服务就好像PSP上《彩虹六号 维加斯》推出的网上对战一样，不过是由任天堂来建立服务器、建立网络大厅，统一对NDS上的游戏进行管理，每台NDS进入网络后都会被分配一个ID号以及每个支持WFC游戏各自的Friend Code，添加了好友的Friend Code后就能在网络上找到好友们与他们一起进行游戏啦。

软饼干：嗯，听起来是不错。那支持这一项服务的游戏多吗？

米格：当然多啦！早期的《马里奥赛车DS》、《欢迎来到动物之森》、《俄罗斯方块DS》可都是到现在为止经久不衰的热门联机游戏，

还有《口袋妖怪 钻石·珍珠》，通过WFC联机收集要素可要比到处找人联机方便多了。另外像《美妙世界》这些最新游戏也有许多支持WFC，所以说掌握如何登录WFC网络进行对战可是一名NDS玩家必须具有的一项技能！

软饼干：既然WFC这么重要，你就别卖关子，快点来为我们介绍吧！

WFC联机说明

要上WFC，最关键的就是把NDS主机内置的无线网卡接入Internet网络，而各种接入方法大体上归纳为3类。一类是Wi-Fi热点接入，像是机场、宾馆之类的地方可能会有，可以去http://tech.sina.com.cn/wifi/finder.shtml查一下；第二类是通过无线路由器接入，现在无线路由器产品越来越普及，相信许多家庭都已经在使用了吧，通过无线路由器可以把电脑的Internet网络共享给NDS，这样就能将NDS接入WFC了。最后一类是通过支持软AP功能的无线网卡，直接将无线网卡插在电脑上，配置一个软AP就能把电脑的Internet网络共享给NDS。我们常说的神卡就是属于第三类，还有任天堂官方推出的Nintendo Wi-Fi USB Connector也属于第三类的应用范畴。第一类网络由于是别人提供的，所以我们无须进行PC端设定就可以直接连入，而第二、第三类都是在家里实现WFC接入，都需要使用电脑首先进行一些Wi-Fi连接和共享Internet网络的设置。有关PC端的设置由于设备的不同往往有很大的区别，因此这里就不做介绍了。而NDS部分的网络设置是统一的，需要在支持WFC的游戏里才能进入设置界面，下面我们就来看看如何配置NDS的网络设定进入WFC的世界。

第一步：进入游戏，选择Nintendo WFC模式后，往往都会弹出如图的界面，选择“Wi-Fi设定”一项，就能进入设置界面了。



第二步：选择”Wi-Fi接续先设定”进入连接设置页面。



第三步：选择下屏中的“接续先 1”配置网络连接。

第四步：选择“アクセスポイントを検索”来搜索已经通过电脑配置好的无线网络信号。选择自己设定SSID网络后就能完成最简单的配置了。

第五步：如果测试出错，就需要进行详细的网络配置了，详细设定中第一项“SSID”是你的Wi-Fi连接名称，根据电脑上设定的填写，第二项“WEPキー”是网络加密密码，如果没有使用就不填写。“IPアドレス自动取得”是说IP配置是否由无线路由器或软AP网卡决定，选择“しない”后最关键的就是下面三项了，“IPアドレス”(IP地址)、“サブネッとマスタ”(子网掩码)、“ゲートウエイ”(网关设置)都需要我们根据电脑来配置，如果你的无线路由器中共享网络的电脑或或者无线网卡的IP配置是192.168.1.1，那么你的IP地址就必须是192.168.1.x(x是2～255之间的任意数字)，子网掩码设定255.255.255.0，网关设置一定要填写192.168.1.1，这样就可以接入网络啦。



米格：其实网络设置并不难，如果你熟悉电脑局域网，就能轻松配置好无线网络接入WFC了。

软饼干：在你米格的眼里有难事吗？

米格：介绍完Wi-Fi设定，我们"米饼教室"有关NDS知识的介绍就要告一段落了。下辑栏目我们将再次回到PSP相关知识和应用的介绍，不过答应大家的NDS烧录卡使用说明还是要继续的。将会放在栏目的最后，也请NDS玩家们注意哦。节目的最后就让我们先来看看M3DSS和R4的使用方法吧。

1 从官方网站下载最新的内核程序，解压缩后将_system_文件夹和_DS_MENU.DAT文件复制到microSD卡根目录下。



2 将NDS ROM解压缩，把里面的.nds格式ROM文件拷贝到microSD卡上，可以根据需要建立文件夹。



3 将microSD卡金手指向上插入M3DSS后，再将烧录卡插入NDS主机Slot1端口。



4 打开NDS开关，刷过机的NDS就会直接进入M3DSS烧录卡的软件界面，没有刷过机的玩家在NDS系统选单下选择NDS卡片即可进入烧录卡界面。



5 选择"游戏"即可进入ROM浏览界面，选择NDS ROM后，下屏就会显示ROM相关信息，按A确认后开启游戏。将游戏ROM名称改为default.nds并放置在microSD卡下就会在开机自动运行。



6 首次运行游戏会提示找不到存档，直接按A键就会创建与游戏ROM名称相同的.sav存档文件后进入游戏。



7 M3DSS还支持游戏软复位功能，不过在进入游戏前，我们首先要打开软复位功能开关，在显示游戏信息界面按R键，下屏右上角R图标变绿则表示软复位功能开启，游戏中直接按下L+R+A+B+X+Y六键组合，即可返回烧录卡主界面。



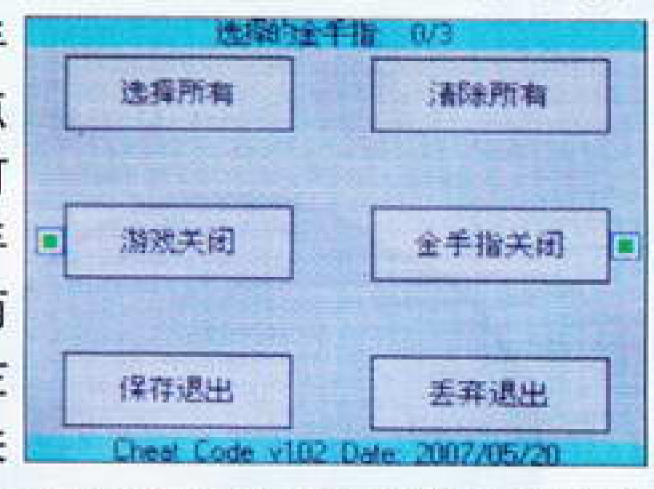
8 在M3DSS浏览界面还可以调节NDS亮度，直接按L键或点击下屏左上角太阳图标，背光亮度就会按由弱到强循环切换。

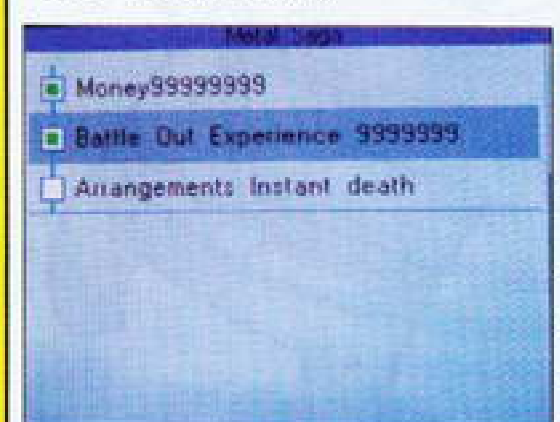




9 M3DSS还内置了游戏金手指数据库，对于可以修改的游戏，在下屏的信息显示会多出一个金手指按钮。

10 按下Y键或是在屏幕上点击金手指按钮就会进入金手指选择菜单，上屏列出了可激活金手指代码，点击“游戏打开”、“金手指打开”两按钮，当左右两个开关为绿色后，就可以通过方向键选择需要开启的金手指项目。





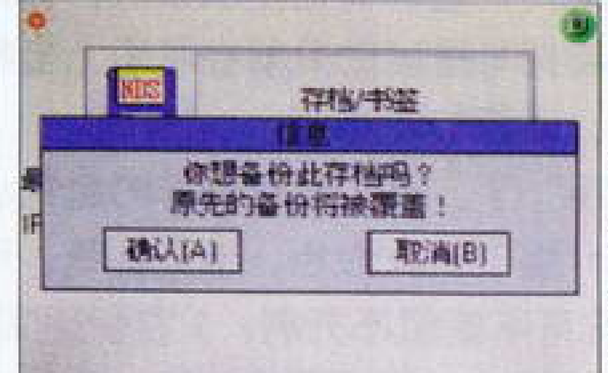
11 选择金手指项，按A键开关变绿则表示此项已经开启，还可以通过点击下屏“选择所有”直接激活所有金手指代码。选择完成后点“保存退出”，进入游戏即可享受金手指的乐趣。

12 在游戏菜单下，我们还可以直接观看.txt格式的攻略电子书，按下SELECT键切换到“电子书”显示模式，上屏就会过滤掉其他文件，而只显示电子书文件，选择后按A键，第一次读取时系统会提示我们创建书签，再次按A键就可以进入阅读模式了。



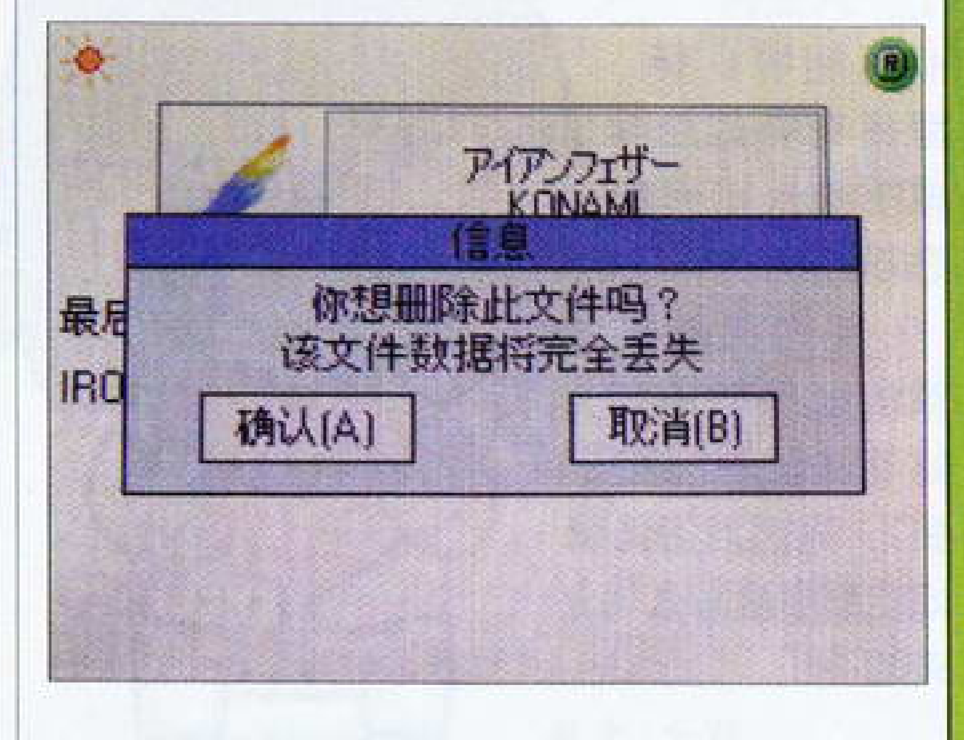
13 阅读模式下按A键是消除回车断行的显示状态，按B键调整文字大小，X键调整文字颜色，Y键调整行距，L键可以保存书签，R键载入书签，SELECT键可以切换横、综显示模式，START键返回文件浏览选单。





14 按SELECT键还可以将上屏切换到“存档”显示模式，这时选择.sav存档文件就可以制作.bak备份，需要恢复备份时选择.bak文件按A键即可。

15 在文件浏览选单中还可删除文件，按X键后再按A键确认即可。



掌门人

主持：马修
插图：西瓜树



最近的好游戏可真不少，大家又可以在这炎炎夏日中爽上一把了，管他大雨倾盆还是烈日当空，我们玩家只管沉浸于游戏的世界中就可以了——心静自然凉嘛。当然，除了打游戏，我们也别忘了读书，譬如《掌机王SP》，譬如《掌机王SP》的“掌门人”……

掌机王众小编形象联想（纯属虚构，娱乐之用）

先是马修和胧月，这俩肯定是最累的，每天要穿着盔甲，拿着大剑，看把马修累的只能在箱子上坐着，佩服胧月还能面带微笑，装得如此潇洒。

再就是“二胡”了，两人长着一样的金色小胡子，莫非是有血缘关系？饼干一身白色，十分神气，可右手那动作……（饼干，你可不能想不开啊！）雷伊确实形象硬派，野性十足，但在城市里是要注意形象滴，估计没少被城管罚钱吧？

紫枫就正常多了，只是内心黑暗呀！怀里那奇特的生物似乎被整得离窒息不远咯。

要说我最喜欢的就是琉璃姐姐了（众人：这只狼），只想问问琉璃姐姐那书是怎么飞上天的……

河北 卞弈

马修：小编形象多数为画师自由发挥的，说到累么，仔细看下图也有点感觉。不过现实中的马修却是“生龙活虎”哦。

软饼干：雷伊：“二、二胡”？“血缘关系”？卞读者的观察力和想象力真是让人佩服啊！

紫枫：难道我已经被读者看“透”了么……

宇轩：又没我事……



身为玩家，我赚了！

我在期末考前的小测验在英语的听力部分时听到一篇关于NDS的文章，当时只有我和我一同学能在听完后的3秒内立刻做出正确的答案，至于其他的同学嘛，都在痛苦不已地挣扎，因为他们不明白文中提到的NDS是什么。

广东佛山 叶凌波



宇轩：我说NDS是学习机嘛，这不，连中学生标准教材里都有了，相信不久的将来NDS会堂而皇之地走进校园成为学生工具书里不可缺少的一员。

马修：感觉你赚大了，虽然多少有点替你那些不玩游戏的同学觉得不平。

《掌机王SP》乃是非主流？

亲爱的小编，你们好。又拿到了新的一本《掌机王SP》了，我自然是非常高兴，不知众编能否收到我的来信？如果每一次都能收到我的来信，那本人也算是老读者了。最近我突发奇想，不小心统计了一下《掌机王SP》的内容：其中游戏报道、新闻攻略占总页数192页中的112页，也就是60.9%；一些关于硬件及掌机相关乱七八糟的东西有25页，也就是13%；游戏周边则有7页，占3.6%；无关的掌门人一类的栏目有30页，占15.6%；还有近10页的广告，汗……由此我得出结论，《掌机王SP》乃非主流游戏书刊。(^_^)每当我拿到《掌机王SP》，第一去翻中奖名单，然后再翻掌门人……

合肥 林松杉

宇轩：你统计得还真精确哦，不过为什么没给出最后近10页广告的百分数呢？

琉璃：近10页广告，有那么多吗？

马修：对你当然非常有印象啦，姓名每个字都带木的，呵呵。其实，你所说的“无关”部分大都是本人在负责哦，不过现在流行“非主流”，很多读者看《掌机王SP》都是先看中奖名单，然后翻掌门人，哈哈哈……

掌机王的众小编们，你们好！我最近都在淘宝网上找一些关于掌机的信息，发现上面有些二手NDSL的价格低得惊人，有一款居然只要550元，上面还说明是八成新，我想买一台，但又怕是骗人的，或者是一台坏的机器，因此犹豫不决。

西安 黄鑫

羽纹：羽纹本人并不推荐在网上购买游戏机，何况现在这个机器还是二手货，仅从网站上那少得可怜的物品介绍资料绝对无法让人放心，即使是价格再怎么低廉也最好不要为之心动，因为买东西最主要的就是图个放心，要是机器拿来发现有什么问题，到时候很有可能找不到人喊冤，所以羽纹还是推荐大家去游戏店购买全新机器，神游的行货在售后服务上还是有保障的。

马修：虽然网络交易在国内也发展了好几年，但真正如何来保护网络交易中消费者的权益还是个问题。二手货的价格高低都算正常，但质量难说……条件允许的话，还是买新机器吧，最起码放心。

关于《掌机王SP》的二三事

再一次给《掌机王SP》写信了，其实我是从创刊开始买的，但到第11辑时，因为零花钱的原因我停买了，后来就一直买《UCG》，确实很难取舍。但是最近看到了同学的65辑，发现变化非常大，在看到饭团公主的最速影像后，我的掌机魂觉醒了！于是下定决心今后不会再漏《掌机王SP》了（也因为我的零钱问题解决了），而且我也有一台NDS。在看到第66辑时又有很多感慨，在我印象里小编只有LIKY、马修、铭风和雷伊，现在有这么多小编，还有女性小编，还好只有铭风不在了，看来剩下的要为《掌机王SP》贡献终身了……现在我又回归《掌机王SP》的队伍了，希望可以认识更多的玩家。

安徽 陈旭东

宇轩：热烈欢迎陈旭东同学回归，马修一定把人家批评他的话打上省略号了吧？

雷伊：时间过得还真快啊……

胧月：错过了内涵的海文哦。

马修：其实那段省略号是赞扬《掌机王SP》的，篇幅关系被我低调地省略了，呵呵。

66辑《掌机王SP》我昨晚才买到，对于我而言，"掌机非游戏用途"与小P的基本使用说明都令我学到许多，因为我是无机族，一切关于掌机的说明我都想了解之并熟悉之。在此，我也深深地体会到众小编的辛苦。其实哪一份工作不累人呢？一切皆以积极的心态去面对吧！就像面对一场丰富多彩的游戏一样。

小钢

马修：在拥有掌机前先了解一下也不错，我当初也是这么期待过来的。另外非常感谢你的鼓励，你说得对，工作辛苦无可回避，关键是要以积极乐观的心态去面对，马修也把小钢玩友的鼓励送给所有走出校园步入社会的读者朋友们。

由于我这书到得特别晚，以致买书也买得迟，所以我这几天猛看，连上厕所的时间都不放过，如厕时间已超过半小时了。

内蒙古 范建军

米格：看来《掌机王SP》已经成为读者上厕所时段最喜爱读物之一。

马修：提醒一下，如厕时间过长对健康不利。

宇轩：某人好像刚拿着《掌机王SP》从厕所里出来。



各位小编你们好，因为自己不常写信，所以想知道“以邮戳时间为准是什么意思”？

厦门 郭富城

马修： 邮戳时间就是邮局在信封上盖的那个章上的时间，比如说中奖页面写的“N月Y日前（以邮戳时间为准）……”，指的就是邮戳时间在N月Y日前的带有当辑抽奖印花的信件会参加抽奖，而不是N月Y日前寄到。

宇轩： 另外，郭天王您也记得把名字用正楷在信封上写得醒目些哦。

琉璃： 宇轩貌似想拿郭读者的信封向朋友们去炫耀……



好长时间没给小编们写信了，几次想要动笔，却因为各种原因又将笔放下了。下周三就要考试了，我却在给你们写信而不是复习，貌似有些不着调，可我却总有些东西放不下。每次想忘掉，却总是挥之不去，也许是自寻烦恼吧。我总是告诫自己不要因此而消沉了，这不符合我的个性，但自己却不争气，仿佛是跌进了消沉的深渊，永远看不到阳光，只能自己在谷底嘲笑自己的无能与怯弱。也许这心情积蓄得太久吧，每次独自一人时，总想用哭来发泄一下，可我却不愿意，因为这样只能让我更加瞧不起自己。幸好有游戏，我只能用这种方法来逃避现实了，不让自己被痛苦折磨，可我不想这样，真的……不想……

天津 李国轩

马修：《东邪西毒》里有一句非常经典的台词：“你越想忘记一个人时，其实你越会记得他。”不要刻意去忘掉，真的想把那段记忆从心头挥去，就任由时间慢慢淡漠吧。实在心里难受，就在自己一个人时痛痛快快哭一场，不丢人，关键是哭过后以什么样的态度去面对以后的生活。短时间的消沉是难免的，偶尔放纵一下自己也没什么，如果打游戏确实能让你觉得释放心情，那就痛痛快快地玩几天，好好释放一下心情，但别就此沉迷，因为以后的路还很长呢——李国轩同学，加油吧！

编委招聘进行中

各位在“掌门人”中游逛的读者朋友们请注意，《掌机王SP》继续招收编委，编委工作包含如下内容：

1.认真仔细阅读每辑《掌机王SP》，指出书中的错误、疏漏，提出改进建议。并根据不同时期的流行现象、焦点话题（尤其是在青少年中），及时向我们提供制作新内容、新栏目的建议，让咱们《掌机王SP》与时俱进！

2.认真仔细阅读同类（游戏类）书刊杂志，认真分析并总结出这些杂志中有哪些优点值得我们学习及借鉴的，有哪些当期的重要游戏及焦点新闻在同类书刊杂志有刊载而被我们疏漏的。

3.关注本市书报亭中《掌机王SP》与同类书刊杂志的销售状况及销售比例。

4.将以上的所有信息，在第一时间内尽快反馈给我们，确保时效性。

如果哪位朋友能胜任，就把你的简历投到 pgking@263.net 吧。

PS：既然是工作，当然有报酬和奖励，担任编委期间，每月有100元的职务津贴。编委任期1年，期满后根据您的工作表现与成效，我们将从编委中评选出“最佳编委”，并发放特别奖金！

《掌机王SP》招聘启事

招聘职位：编辑

工作地点：深圳

《掌机王SP》招聘编辑一名，符合以下条件，即可报名应聘。

1.热爱掌机游戏，游戏经验丰富，有专精的游戏系列、游戏种类和丰富的游戏知识积累。

2.对PSP、NDS软硬件使用有较深入的了解，熟悉电脑软硬件操作。

3.日语或英语水平达到看懂并准确翻译游戏剧情的程度，能熟练地从日文网站或英文网站获取游戏资料或讯息，关注业界新闻。

4.思维敏捷，文笔优秀。

5.身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。

应聘书内容包括：

1.写有你擅长的游戏、外语语种及水平的简历。

2.能力考核的文章：一篇生动传神的游戏推介文章或软硬件介绍文章；一篇专题企划的制作方案；一篇对《掌机王SP》优缺点的分析文章。

平信应聘书请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部；Email请投往pgking@263.net，并注明“应聘”字样。

把握机会，成为《掌机王SP》的新小编吧！

读者的祝福

各位小编好，我是一名初二学生，也是一直默默支持《掌机王SP》的老读者。这次写信是来恭喜《掌机王SP》再添新人，新人羽纹虽然很不幸地当了一回大众脸，但看介绍应该是个游戏高手啊。时间过得真快，米格大哥、琉璃姐姐、宇轩弟弟，也都是这一年来新加入的——祝《掌机王SP》越办越好，祝羽纹早日摆脱问号男的阴影。

石家庄 SOLO

羽纹：多谢SOLO读者的关心，下辑我就有新的小编形象啦。

马修： **胧月：** **雷伊：** **软饼干：** **米格：** 宇轩弟弟，哈哈哈哈……

宇轩：你才初二哎……

最近做了一件很有成就感的事，就是把老妈也扯进游戏圈来了，先是让她玩《俄罗斯方块》，结果就一发不可收拾，老吵着要我给她玩，后来又迷上了《动物管理员》。不过这样玩法带来的结果就是我一个星期都摸不到机器一次了。

广西 谢杰





宇轩：非常同情这位读者的遭遇，不过有一个有共同语言的老妈不是挺好的吗？

羽纹：推荐游戏——《烹调妈妈》。

软饼干：希望别玩得忘了做饭就好……

马修：话说NDS上能一下吸引住非玩家的游戏实在是很多，有志的和已经把不玩游戏的家人“拉下水”的各位多多来“掌门人”交流哦。

《掌机王 SP》的封面越来越好看了，先赞一个，保持住啊。超赞“米饼教室”这个栏目，通过风趣的对话能让玩家了解这么多知识，啊……我的偶像。“口袋光环”里的动画和视频的清晰度都好高啊，再赞一个。

忠实读者 陈浩文

雷伊：最近几辑《掌机王SP》的封面的确不错，小编们自己也非常满意，这可多亏了软饼干为大家挖到了封面画师“变色猪”这棵好苗子啊。至于“米饼教室”，很多读者都来信表示很喜欢这个栏目，米格和软饼干亲切的主持风格相信是不少读者喜欢这个栏目的重要原因。



《掌机王 SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王 SP》可供邮购：《掌机王 SP》第 9、12、13、14、15、16、17、22、23、24、25、26、27、31 辑，以上每辑定价为 12 元。《掌机王 SP》第 37～43、55、61～66、68～70 辑，每辑定价 8.8 元。《NDS 专辑》VOL.2，定价 25 元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

继续期待大家的意见和建议

先请大家放心，无论是平信、Email 还是发在论坛，大家的意见和建议小编们都是逐一看的。有什么意见和建议，或者你对某个游戏的看法和评价，就告诉我们吧。**平件及 Email 地址请参看邮购信息。也可以登陆 levelup 论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在 PSP 讨论区和 NDS、GBA 讨论区置顶的意见收集帖中提出。**

《掌机王 SP》征稿启事

《掌机王 SP》是大家的，《掌机王 SP》欢迎大家踊跃投稿！有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王 SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：特快专递、攻略透解、研究中心、火热秘技、专题企划、口袋剧场、玩转 PSP、玩转 NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、玩家点评、专区地带各个专页、封面、热血最强、超级玩家。

投稿要求

攻略最好为当月游戏；研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究；口袋剧场为游戏及玩家的相关故事小说；玩转 PSP、玩转 NDS 和硬软综合站都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主；画稿为故事型的画稿。投稿前请用 Email 和小编取得联系，大篇幅的稿件请尽量以 Email 形式发送。

平信及 Email 地址请参看邮购信息，来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。



最近听说levelup要重振UT攻略组，以次时代游戏为重点。想当年我宇轩可是攻略组的元老级人物啊，哦呵呵呵。其实如果觉得自己文笔有待提高的话，论坛真是个锻炼个人能力的好地方，有志写攻略或者其他文章的读者朋友们不妨尝试一下。

栏目主持 宇轩

[分享]日本产品的搞笑说明书

楼主：cyber

http://bbs.levelup.cn/showtopic-482182.aspx

这些说明书真的很搞笑，而且很有创意。我怀疑他们是故意做得这么搞笑来吸引消费者的。

空气清净机

不能当洗衣板用。
不能用来吸取鳗鱼店的香味回家配饭。
不能当桌球练习机。
不能用来烤肉。
不能用来在水面行走。
不能当捕蚊灯使用。



万用遥控器

无法操纵女朋友的心。
不能用于潜水。
不能用来跟鳄鱼搏斗。
不能用来遥控汽车。
不能用来绑发髻。
不能当作双截棍使用。



[分享]华丽地应战吧 群殴终极保命手册

楼主：sour

http://bbs.levelup.cn/showtopic-482807.aspx

1 被群殴时，一定要找一个死角，例如墙角，并与墙角空出40CM左右的距离，这样就不会受到360度全方位攻击，而空出的死角可以让你有一段的缓冲距离，不会直承受到100%的伤害。

2 被群殴时在没有把握的情况下千万不要还手，例如被20—30个人群殴的时候，其实打你的也就是在最里面的10多个，其他人打你的机会都没有，所以一定要沉住气，里面的人打累了基本就不会再打你了，但是一旦你还手的话，建议在还手之前先购买生命保险。

3 一般被群殴之前都是需要一段时间的，因为很少能在短时间内聚齐那么多人。所以，在知道自己要逃不掉被群殴之前，记得做以下事情：

(1)喝一点糖水，保持肌肉中的血糖含量，提高心脏的血液循环，防止在被打的时候猝死。

(2)做一下热身活动，活动活动关节，免得被打完后某某地方又扭伤或者是断掉。

(3)可能的话找一些防御用的物品塞在身上，提高防御力。

4 被群殴前最好找个人和你分担，被殴的人多了，分到你身上的拳脚自然也少了，实在害怕拉个无辜者进来替你分担拳脚也行，只要你做得出来。

5 被群殴时，尽量大喊"别打了，我再也不敢了"之类的求饶话语，这样可以降低10%的伤害，别一声不吭的趴在那里，这样更让别人恼火，演技逼真的话，装哭也行啊，我没见过把别人打哭了还继续打的人。

……

(完整内容请参看论坛原帖)

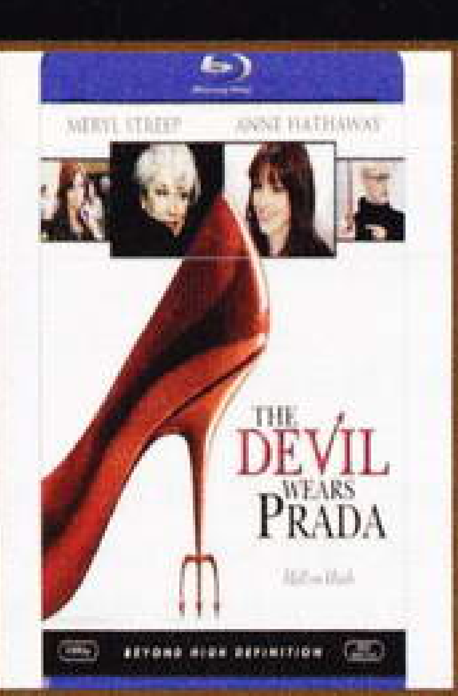
第18楼：跃马飞云

八字真言：打得过打，打不过跑。



记得最早看《虎胆龙威》第一部的时候才上小学，而现在连第四部都上映了。布鲁斯虽然没有以前那么威猛，但风度却依然不减当年。本次除了惯例的两部影片之外，上次答应大家放出的《秒速5厘米（完整版）》也将会提供下载，不要错过了哦。 文 宇轩

时尚女魔头



Devil Wears Prada

导演：大卫・弗兰克尔

主演：梅丽尔・斯特里普、安妮・海瑟薇

类型：剧情

对应机种：PSP

影片格式：720MP4

影片大小：782MB



刚刚离开校园即将投身社会及工作的乡下姑娘安德丽娅・桑切丝(安妮・海瑟薇饰)幸运地得到了世上几乎所有女孩都梦寐以求的机会——在纽约最出名时尚杂志《Runway》的主编米兰达・普雷斯丽(梅利尔・斯特里普 饰)手下担任助理工作。如果助理工作做得好，安德丽娅将能留在这本整天与"Prada、Armani、Versace"等世界著名服装设计师打交道的高贵杂志中担任编辑工作。当然，最重要的前提是她该如何能服侍好挑剔的主编米兰达，并获得她的最终肯定。身为著名时尚杂志的高级管理人，米兰达自身就有着高贵时尚、举止优雅的特点。这些无不令她手下的众人艳羡并敬畏不已。然而她看上去美好的一面却只对外人展示。在杂志社内部，米兰达绝对称得上是个不折不扣的"女魔头"。首先，这位不时尚的姑娘每天早晨要应对米兰达的各种只说一遍的指令，并在每天第一时间给米兰达冲泡一杯香浓的咖啡，迟一秒钟都会被骂得狗血淋头；每天下班后还要接到工作狂米拉达打来的电话，应付她各种突如其来的工作和生活上的问题。但是，在形式渐渐有所好转的情况下，她却突然发现，自己一直梦寐以求的工作原来并不如想象中的那么美好。倘若自己真的留在这家如地狱般的杂志社，有一天很可能会精神崩溃。这一刻，安德丽娅要作出如何的选择？

下载地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic.aspx?page=end&topicid=482428

虎胆龙威 4

Live Free Or Die Hard

导演：伦・维斯曼

主演：布鲁斯・威利斯、提摩西・欧里芬特

类型：动作/冒险/惊悚

对应机种：PSP

影片格式：480MP4

影片大小：1GB


然后...把PSP DA给我

多年后，那个总是不正经当差、却总是无意间拯救众生的约翰・迈克兰(布鲁斯・威利斯 饰)终于又出现在人们的视线。此时正是恐怖分子猖獗的年代，老约翰警官似乎将面临着新的挑战。果然，聪明的外国恐怖分子已经学会使用当今最尖端的电脑黑客技术来达到他们不可告人的目的，美国又成了这次"恐怖袭击"的首要目标。极端恐怖分子经过周密策划之后，准备利用黑客技术，在美国独立日当天让全美的计算机系统集体瘫痪，如此一来，全球的经济都会受到无法估量的损失。

就在此时，这位依然是对上司的话爱理不理、酗酒成性、一身臭汗的迈克兰警官及时杀到，在万众欢腾的美国国庆日这天，在小电脑黑客马特・福斯特(贾斯汀・朗)的专业帮助下，打破了恐怖分子们天衣无缝的电脑系统入侵计划。

下载地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-479874.aspx



秒速五厘米（完整版）

http://bbs.levelup.cn/showtopic-480357.aspx

关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！



上辑热点话题回溃之“Gameboy”品牌停止使用

任天堂北美（NOA）市场部总裁乔治·哈里森在接受采访时对说，NDS将取代历史悠久的“Gameboy”品牌，并将成为未来发展的重点。而是否会在未来的某一天重新启用“Gameboy”这个品牌也还是未知——大家请就围绕这件事及其相关展开讨论吧。

“Gameboy”品牌停止使用，不是吧，我的GBE……换个名字就能用了。

chk

现在NDS如日中天，出新的GB系列只是和自己过不去。

chenlucheniu

不会吧，GB这个名字蛮好听的说，又好记。

onid

商场上什么事都会变化。

steffenmo

难道要出GAME GIRL？

dyching

长江后浪推前浪。

zhangjun0061

前浪死在沙滩上。

someorany

这个没什么奇怪的，很符合老任的创新要求，旧的就让他去吧。

十三月的贝多芬

GBDS来了？

404512179

是比较可惜，但正所谓旧的不去新的不来，未必不是一件好事。

niou

我想这是不可能的吧，将来机会好的话一定会重出江湖的说！

AXEJ星

以后肯定会重新启用的，任天堂不可能放弃这么大的无形资产，期待Gameboy的涅磐。

ANUBISWW

干嘛啊，GB多好听，NDS就差远，不如改叫GBS好啦。

wxhyrzkkx

GB这个名字，在资深老玩家眼中，就犹如当年将TVGAME领域发扬光大的FC一般，是神圣的。纵使TVGAME又一次进入次时代，纵使掌机已经发展到如NDSL、PSP这等程度，我们有了Wii、X360、PS3，但是每一个从那个年代走来老玩家，都无法忘记那简单8位游戏机上，简陋的黑白画面所带给我们的最单纯、最原始的快乐！

o0为梦痴狂0o

现在NDS是重点，等以后NDS热潮过去后，肯定会重新启用的，他只是说现在以NDS为重点，GB一定不会没有的！

花黑客

NDS这么成功，等到DS系列（希望会有）哪天开始失利的时候，那么GB就会复出的啦。再说，不过是个名字。没什么太重要的。

紫枫※剑路

对Gameboy很有感情的说，不想它就这么死了。

屁股伦

唉，随它去吧。

dob

好吧，认命吧，不过我们可以DIY啊，老任不用“Gameboy”品牌，说不定小作坊会用哦，到时侯Gameboy就便宜喽。

小叶子虫虫

我说任天堂不会放弃GB系列的，创意不是一定要体现在双屏上的。况且任天堂已经注册了一系列的GB商标。

告死天使！

任氏这个做法不太厚道了，Gameboy怎么说都是老臣的等级了，是不是不见了利用价值就弃置了？话说，我是接触Gameboy长大的，到现在看见那些小朋友手捧着砖子机的时候，我虽然是一笑而过，但还是会想到自己曾经玩过了不起的游戏。

makkinfung

当GB系列再次重生之时，必定就是它真正完成进化之时！

无我の境地

“Gameboy”永远活在我们心中……

Zero013

本辑热点话题

你为啥买了掌机？

本辑的话题相当简单，今天你可能是NDS玩家、PSP玩家，甚至是拥有NDS和PSP的双机玩家，也可能是一台没有但正在攒钱买。本辑就来聊聊，是哪款（些）游戏、哪个（哪些）功能，或者是其他什么原因，能让你毫不犹豫地买下这1000多元的宝贝机器。

参与方式

请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在2007年8月16日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

大奖名花有主！

《掌机王SP》第68辑大奖揭晓 中奖者名单公布！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。

联系电话：0931-4867606

特等奖 2名 PSP主机、NDSL主机

上海市	顾文龙
江门市	梁志成





一等奖 MD Max掌机 3名 OS掌机 3名

广州市	陈延坤	上海市	江源清	天等县	汤天祥
北京市	冯超超	余姚市	卢俊晶	合肥市	徐杨



二等奖 11名 NDS烧录卡

桂林市	蔡云翔	梧州市	李毅	盐城市	杨森
郑州市	黄鑫	漳州市	李永鹏	长春市	于洋
北京市	纪静	汕头市	林少忠	北京市	袁鑫
唐山市	姜芳	上海市	刘瑞栋		









三等奖 6名 北通、黑角掌机周边

佛山市	邝健辉	上海市	刘玲	太仓市	杨捷
南宁市	李云育	吴江市	徐云凯	封开县	尹志坚

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931-4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

交流空间

欢迎各位玩友踊跃参加"交流空间"栏目。有意向参加的朋友请将自己的基本资料（参照文中格式）用Email发至pgking@263.net，或者来信寄到"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，跟无数志同道合的伙伴一起分享游戏的乐趣。

姓名：高音

性别：女　年龄：13

拥有掌机：GBA、GBA SP

喜欢的游戏：ACT和RPG

地址：湖北省武汉市武昌区徐东路173号省电力宿舍9栋3单元301室

邮编：430077　QQ：289867558

想说的话：游戏绝无性别、年龄之分。天下玩友是一家！

姓名：孙飞

性别：男　年龄：19

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《真・三国无双》、《火纹》、《洛克人ZERO》、《机战》、《超级大战争2》

地址：河北省石家庄市行唐县武警中队三班

邮编：050600

想说的话：掌机是我的最爱，随时随地带给我无穷的快乐。

姓名：陈文辉　昵称：无料鲷鱼烧

性别：男　年龄：17

拥有掌机：GB、GBA、NDS、PSP

喜欢的游戏：《传说》、《约束之地》、《机战》、《游戏王》、《火纹》、《洛克人》、《口袋妖怪》、《黄金太阳》

地址：广西玉林市第一中学0413班

邮编：537000

Email：snowsumino@sina.com

电话：0775－2825376　QQ：378112986

想说的话：偶是2D游戏的死忠，欢迎任何同类生物前来切磋。经核实后，本人将无偿提供一切ACG的服务！（PS：偶可是不正常人中的正常人哦！）

姓名：冯冠裕　昵称：jacket

性别：男　年龄：15

拥有掌机：GBC

喜欢的游戏：《口袋妖怪》

地址：广东省江门市新会区永安槐花巷89号

邮编：529100

电话：13232946618

QQ：540121135

想说的话：永远支持《掌机王SP》。

姓名：李梵　昵称：苍の龙

性别：男　年龄：17

拥有掌机：GBC、GBA、GBA SP、小神游SP、小神游GBM

喜欢的游戏：《机战》、《口袋妖怪》、《洛克人ZERO》

地址：江西省南昌市贤士二路257号1单元601室

邮编：330006　QQ：514042433

想说的话：只要是喜欢模型的都别忘加我QQ哦。

姓名：陈锦威　昵称：火侠

性别：男　年龄：18

拥有掌机：GBA

喜欢的游戏：《马里奥赛车》、《牧场物语》、《口袋妖怪》、《三国志》、《游戏王》

地址：福建省三明市尤溪县第六中学05对口（2）班

邮编：365100　电话：0598－6322351

QQ：362401768

想说的话：我接触《掌机王SP》将近半年时间，喜欢很多好玩的游戏。《掌机王SP》在我心中占有重要的地位，希望我们以后能成为最好的朋友。

姓名：郭翔宇　昵称：白展糖

性别：男　年龄：18

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏《怪物猎人》、《实况力量棒球》、《黄金太阳》

地址：沈阳市于洪区黑山路6号7#252

邮编：110034　QQ：420375216

想说的话：掌机伴我成长，愿生活充满快乐。

姓名：李涛　昵称：NDS Lite

性别：男　年龄：17

拥有掌机：NDSL

喜欢的游戏：《火影》、《口袋妖怪》等几乎所有的NDS游戏

地址：江西省九江市浔阳区北司路33号6栋302室

邮编：332000　电话：0792－8579633

QQ：307998151

想说的话：天下玩友是一家，大家加我时别忘了说你也是玩掌机的。

姓名：魏日伟　　　昵称：杰洛 ZERO
性别：男　　　年龄：16
拥有掌机：小神游 SP
喜欢的游戏：《洛克人ZERO》、《逆转裁判》、《黄金太阳》等
地址：江苏省苏州市虎丘西路小木桥59号
想说的话：神啊！请让负责抽奖的那位帅哥或美女抽中我吧。

姓名：张剑　　　昵称：海豚ECCO
性别：男　　　年龄：24
拥有家用机：FC、MD、PS、DC、PS2、NGC
拥有掌机：GBA、NDS、PSP、GBM
喜欢的游戏：《实况足球》、《三国无双》和MUG
地址：北京市海淀区复兴路47号天行建商务大厦1102室北京东方智龙科技有限公司
邮编：100036　　　电话：51922836*615
想说的话：结识志同道合的天下玩家。

姓名：黄程　　　昵称：小混混
性别：男　　　年龄：19
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《幻想传说》、《瓦里奥制造》、《恶魔城》、《舞空斗剧》、《F・ZERO 最高时速》、《游戏王》、《逆转裁判》
地址：广西南宁市江南区
邮编：530031　　　电话：0771－4857235
想说的话：交友的话加我Q就行了，来者不拒。

姓名：甘少峰
性别：男　　　年龄：14
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《火纹》、《WE》、《真・三国无双A》
地址：广东省珠海市香洲区银桦新村30栋301室
QQ：543528318
想说的话：玩《火纹》的同志永垂不朽。

姓名：司冰　　　昵称：风子孙后代
性别：男　　　年龄：19
拥有掌机：GBA、GBA SP、NDS、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《黄金太阳》、《马里奥赛车DS》、《山脊赛车》、《GTA 自由城故事》
地址：江苏省南通市通州刘桥中学高二（5）班
邮编：226363　　　Email：sbjaypsp@yahoo.com
QQ：592934561
想说的话：游戏的路是长远艰苦的，但充满了欢乐甜蜜。

姓名：韩杰　　　昵称：SONY
性别：男　　　年龄：19
拥有掌机：等待时机，该出手时就出手
喜欢的游戏：很多
地址：淮安市淮阴商校05电子3班
邮编：223001　　　电话：0517－3564164
QQ：272556682
想说的话：我是个非常爱游戏机的人，但对软件一窍不通。我准备到上海买掌机，希望有经验的朋友可以帮助我一起买，我会非常感谢并报答的，谢谢。希望有兴趣的朋友联系我！

姓名：罗海彬　　　昵称：想要PSP
性别：男　　　年龄：15
拥有掌机：小神游SP
喜欢的游戏：PSP上所有的游戏
地址：广东兴宁市兴南大道圆盘邮政报刊亭
邮编：514500　　　电话：13189976772
想说的话：说白了，我买此书只为中个掌机。

姓名：梁剑
性别：男　　　年龄：19
拥有掌机：GBA、NDS、PSP
喜欢的游戏：《为你而生》、《洛克人ZERO》、《生化危机》、《火纹》、《机战》、《恶魔城》、《FF》……
地址：山西省太原市万柏林区铝厂宿舍门楼二单元15号
邮编：030027　　　电话：13485333886
QQ：65855407
想说的话：每当无聊的时候，我会抱起自己的掌机，都能找到一番快乐的感觉。永远支持掌机以及辛苦的众小编们。

姓名：范敏
性别：男　　　年龄：19
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《FFTA》、《王国之心》、《召唤之夜》、《换装迷宫》、《机战》
地址：广西柳州市三中路143号燃烧公司宿舍6栋1单元1-2号
邮编：545001
想说的话：我游戏无数，通关的也不少，不论你是掌机饭还是家用机饭，只要你来信我都会回信，把我多年的游戏经验与您分享。

姓名：倪海龙　　　昵称：红狼
性别：男　　　年龄：17
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《马里奥赛车》、《火纹》、《牧场物语》、《塞尔达》
地址：江苏省张家港市兆丰镇艺术职中高一（3）班
邮编：215600
Email：sajga@163.com
QQ：136076133
想说的话：俺是掌机饭俺怕谁，中不到NDSL死不罢休。



又到了FAQ电台的时间了，暑假即将结束，FAQ电台DJ米格首先友情提醒大家，收听我们节目的同时可以把暑假作业拿出来，一边听一边写可以有效利用时间。本辑电台的主要内容包括了PSP电源灯、PSP开发软件以及相关游戏的解答，下面就让我们开始吧。

暑假期间买机的玩家比较多，因此我们FAQ电台收到的不少来信都是询问购机的相关资讯，不过米格看到这些来信时也已经是进入八月了，再加上《掌机王SP》不是日报，回复这些来信再等大家看到就差不多要开学了，因此希望下次大家询问购机方面的问题能够提前一个月来信，米格一定在第一时间为大家解答，谢谢。下面首先解答来自山东**董会康**读者的问题，他的PSP被砸，现在能够开机但电源灯不亮是怎么回事。这里米格想先问一句，你的PSP现在还能进入游戏吗？你只告诉我能够开机，那就是说屏幕能够亮起，但却没有说有没有其他不良症状。如果还能玩游戏，UMD确保没有问题，联机、充电都正常，那就放心的用吧，应该只是电源LED闪灯摔坏了，或者是电源灯线路损伤了。如果有其他问题，建议到PSP修理店检修，摔机后出现的问题可能是随机的哦。

FAQ电台 下面播送一则紧急通知，下面播送一则紧急通知，福建黄磊同学请注意，福建南平市黄磊同学请注意，由于您答对了“米饼教室”68辑的填字游戏，所以米格已经将一块M3DSS作为奖品寄给你，请一定注意查收，请一定注意查收。

广告过后让我们接着来看**董会康**玩友的第二个问题，他个人对PSP软件开发很感兴趣，所以想了解PSP软件能不能自己用编程语言来开发。有关这个问题，董玩友可以看看我们的“PSP软件学院”，里面的那些软件都是由玩家们自己开发的，其中不乏一些精彩的小游戏。PSP软件是可以用C语言、Lua脚本语言等编程语言来编写的，而想要制作PSP软件，最简单的方法就是下载DevKitPSP等一些针对PSP软件的开发套件，自己编写、编译PSP程序，然后自己再用PSP进行测试。董玩友在来信时还问到PSP开发机与常规机的区别有哪些。为了便于开发者测试游戏，厂商都会提供专门的开发机，不止PSP有开发机，PS2、NDS等也都有专门的开发机。说到开发机与常规机的区别，最大之处就在于提供了各种测试接口，以便在程序执行时进行调试，了解问题出在哪里。不过像NDS、GBA现在都已经有了功能比较成熟的模拟器，开发机的功能就不是那么重要了。一些模拟器甚至能够反编译程序、监视内存、查看CPU指令，可以说已经能够完全取代开发机的功能，为自制软件的编写提供了很大的方便。至于你最后的问题，能否为PSP刷写其他操作系统，其实这一点也是可以实现的，但关键是你所写入的操作系统能够驱动PSP的各种硬件设备。下面进入广告时间。

FAQ电台 《极魔界村 改》真是太折磨人了，就算是适合新手的C模式，也相当于《极魔界村》中的普通难度。米饼为了大家手中小P的生命安全着想，有“摔机经验”的朋友还是不玩为妙，“珍爱PSP，远离《魔界村》”。

接着来看问题，四川**李沿**玩家诚心求教，“我有个困扰了几年的《PM》问题望编辑大人给我个答案，我打《PM》叶绿版，在第6岛的上面有个洞穴，但里面什么也没有，我想知道那个洞穴有什么用，请指条明路。”这个问题的答案是这样：位于岛6全是死角的洞穴，看上去似乎是一个没有尽头的洞穴，却隐藏着重大的抓宠秘密，原来又是任天堂的把戏！这个洞共有8个洞穴，要配合不同Ecard（刷卡器）才可以进入到不同洞穴。Ecard1洞穴有No.179小绵羊；Ecard2洞穴有No.204松果兽；Ecard3洞穴有No.228暗犬；Ecard4洞穴有No.216小熊；Ecard5洞穴有No.190强尾兽；Ecard6洞穴有No.213壶壶龟；Ecard7洞穴有No.234小尾鹿；Ecard8洞穴有No.235画画狗，这些全是单凭GBA卡抓不到的精灵。

福建**11**玩家询问道，“关于《美妙世界》的徽章问题，看到有人可以装备3个以上的158号‘炉火纯青’这个徽章，请问怎么做到的？别的徽章可



以么？”“炉火纯青”正常只能装备2个，但是利用进化就可以装备3个以上。首先装备2个“炉火纯青”，然后再装备一个156的“隔岸观火”，存档后关机。进NDS主菜单改系统时间，一次改个7天就够了。一直把156的“隔岸观火”挂到进化为“炉火纯青”，这样就自然装备了3个“炉火纯青”。然后再继续装备一个156的“隔岸观火”，依此类推就可以装上6个“炉火纯青”了，此法对其他的徽章也有用。

FAQ电台 PSP版《荒野兵器》已经推出了，小编们也都在玩这个游戏，给予这款游戏的评价都颇高。但在各大论坛时发现玩家们对该作的态度是褒贬不一，毕竟每个人对游戏的态度都是不相同的，大可不必为游戏素质好坏而争吵不休。好，我们继续来看两则《怪物猎人P2》的问题。

上海谭至初玩家的问题，“小编们好，我有几个关于《MHP2》中文版的问题。1.中文版能下载任务和特典吗？2.素材‘雷光浸出物’和‘白化脊背’在哪个怪物身上获得？哪个任务中有？”回答是1.可以。2.“雷光浸出物”可以在大雷光虫的落下物里获得，一般在古塔的区域3里就有。“白化脊背”最简单的获得方法为在村长3星任务“雪山的黑影”或4星任务“沼泽的赤影”里通过奖励获得。

Information

04／06更新予告③

次回の内容をちょっとだけ教えちゃうのニャ！

以下の特典が追加されるのニャ！

・ブーギーの服 【天使のレオタード】

・さすらいの料理ネコ 【オレンジ】

・称号 【ジャンボ】

⊡ ⊗:戻る　START:オンラインを終了

厦门吴诗鸿询问，“各位小编，你们好！我想问一下《MHP2》中怎么样才能获得追加报酬，在《MHP2 完全攻略本》中有说到追加报酬，但是具体的获得方式是如何呢？”吴读者提到的追加报酬的获取条件其实非常简单，大多数为破坏怪物身上的某处特定部位后追加，例如破坏大怪鸟的头部会追加“怪鸟の耳”，破坏飞龙的翅膀会追加“火龙的翼爪”等等。除此之外就是古龙讨伐任务，只要在该回合内将古龙杀死就能得到追加报酬。

FAQ电台 PSP版《MGS 数字漫画小说》系列第二作终于公布了，据说还是全程语音，真是太帅了！对了，说到《MGS》，饼干最近花500多元“巨资”买了《MGS》20周年精选套装，里面不光有1、2、3代“《MGS》系列”的正版游戏，而且还有《MGS 掌上行动》的UMD正版。联想到以前《MGS 掌上行动》刚出时350多元的价格，吼吼！真是太超值了。就连从不玩《MGS》的雷伊都会不时地跑到饼干桌前，捧起精美的银色包装盒子一遍又一遍地抚摸着……

无锡猪小弟读者来信询问，“各位编辑叔叔，小弟玩PSP的《宿命传说2》时遇到了点小麻烦，望各位编爷速给解答啊！本作图鉴中新加的武器怎么得到啊？我就差这个了……”很简单的问题，武器获得方法见下表。这里饼干想说的是，叫编辑大哥还行，叫叔叔就那啥了……你饼干哥有那么老吗？（－ －）



武器	获得方法
シャルティエミラージュ	打倒里昂。
万能包丁	使用凯伊鲁或者裘达斯打倒莉莉丝。
ヒビ割れた斧	打败巴鲁巴托斯。
传说0のおたま	使用罗尼击败莉莉丝。
リリス印のエプロンドレス	使用任意女性角色打倒莉莉丝。

当读者拿到本辑《掌机王SP》的时候已经离开学不远了，米饼在这里要祝愿各位玩家开学能有新气象，能以饱满的精神面对新的挑战！在回到学校后也不要忘了支持我们《掌机王SP》，支持米饼组合，支持所有的小编。我们也将会为大家奉献更多精彩内容，谢谢！





◆心血来潮，下载一大堆PS3游戏DEMO，真慢啊！

◆Wii和NDSL的"把妹"效果实在是一流，不过最后本人的NDSL也被"把"走了……(T T)

◆给PS3升级后，2G的记忆棒开始出问题了，呃。该破财时想躲都躲不掉，现在正在考虑该入手2G棒还是4G棒。

◆如果生活不如意、不要抱怨、去改变它；如果改变不了，那就去适应它，毕竟生活就像那啥；如果适应不了，那就逃避吧，但要现实地逃避，而不是枯坐在陋室中YY平行世界的美好生活。

马修

■有一次坐车时听到了车上的收音机中播出的节目，是一个关于音乐的小栏目，其间讨论到了这样一个话题，大致就是身处大自然的人对音乐的感触非常敏锐，而封闭在小圈子中的音乐人们有时反而会显得局限和愚钝。我不禁由此联想到了游戏。身为编辑的我们在接触了那么多游戏以后难免会有麻木的时候，相比之下，也许那些单纯的玩家更能发掘到一款游戏最原始的乐趣吧。

■最近开始玩《我的暑假3》，思维发散回忆起以前交互着玩《我的暑假2》和《Air》的某个暑假，之后思维再度发散想到PSP版的《Air》再过不久就要出了，于是决定买之。(胧月：你想买《Air》就买呗，编那么一大串乱七八糟的理由干嘛。)

雷伊

■前些日子一不小心扭到了脖子，去医院拍片检查了一下，被确诊自己得了颈椎病，原因是低头太久，治疗方法就是放风筝、数星星。这里提醒一下各位掌机玩家，玩游戏时千万别总是低着头啊！

★由于脖子的原因不能玩掌机，所以就把注意力转移到了PC游戏上，现在每天回家就是和朋友联机玩《泰坦之旅》，真希望这部欧美RPG巨作也能早日推出PSP版。

▲深圳的台风又要来了。想起去年刚到深圳也是这个时候，台风着实让我这从小生长在黄土地上的西安人吓了一跳。哦，忽然想起来，自己已经当了一年的米格啦……

米格

◆每当晚上打开电脑进入QQ群，就能看见家乡的朋友们对于房子、车子以及结婚等话题各抒己见，不是谈论结婚买房就是在评价汽车性能，虽有点恶俗，但确实是即将成家的年轻人所关心的内容。自己也是老大不小了，加上老妈经常打电话询问我的近况，哎！走一步算一步吧。

◆本月入手Sony CR13本本一台（自己用），LG KG98手机一部（送老爸）以及《MGS》20周年精选套装，发现玩了命地花钱确实有排解心中郁闷之功效，现在光想着离发工资还有多少天来着。

软饼干

▲欲望。人的欲望始于那些最最遥远的梦想。你永远不知道下一刻即将得到什么，失去什么，所以你永远都想不停地拥有着，好填补内心渐渐扩大的迷茫。站在寝室的阳台上，隔着防盗窗的铁栅栏向外望，那些拔地而起的高级住宅，那些一字排开的名牌车辆，还有那些天边被都市点点星火照亮的云彩，这一切的一切都不属于你。所以你想抓住它，所以你想得到它，所以你有了欲望。

▲幸福。人要怎么样才会幸福呢？要到达了梦想才会幸福吗？不是，人只要为了自己的梦想奋斗着，那就是幸福的。

▲以上两条，看电视剧《奋斗》有感。

宇轩

胧月

★染上怪疾，喝碳酸饮料必腹痛，熬夜必上火，上火后喝雪梨菊花茶反而变本加厉，接着吃一顿川菜就好了。

★深圳近半月的天气不错，安坐办公室时风平浪静，每每中午吃饭或上下班乘地铁等外出时段必定大雨倾盆，有没有相关专家能解释一下？

★10月有不少掌机游戏都值得期待，今年比较凑巧，有几款大作的发售日正好跟同为天秤座的我和雷伊的生日重合。庆幸的是，我生日当天会发售两款游戏，而他只有一款。来，让我们败家地、果断地交换生日礼物吧。

LIKY

◆看过一个漫画，被装在鱼缸中的金鱼，整天梦想着离开鱼缸去外面世界，有一天它终于跳出了鱼缸，却很快窒息而死。最近我想改变一下自己的生活状态，打破自己一直处于的一种惯性生活模式，我希望自己不是那只金鱼，而是《谁动了我的奶酪》中那只老鼠。

◆一天吃过晚饭，到家附近的水库上散步，仰望夜空，突然发现异常迷人，满天都是五颜六色的“星光”，原来是许多带着LED彩灯的风筝，放风筝的人们将各种颜色的LED灯安在风筝和线上，放上天后，灯光闪烁，在深邃的夜空中异常绮丽……

◆医生说有颈椎病的人要多放风筝，最近我的脖子痛得越来越频繁了，看来我有必应该去水库多放放风筝了。

琉璃

☆**大海、温泉、漂流！**

虽然只是两天一夜的休闲之旅，但是身心都得到充分的放松，和大家一起看大海、泡温泉、耍漂流，玩的好开心啊！不过，最让人记忆犹新也觉得不可思议的事是，大家一同泡完温泉后打算去吃烧烤作为夜宵，但来到当地惟一的烧烤摊发现，此处已被没有参加温泉活动的雷伊和胧月等人洗劫一空！怨念之余顺便惊讶一下这几位同志的食量……

☆**我的高尔夫！**

超心爱的“《大众高尔夫》系列”最新作终于发售了，本以为自己一定不会适应《5》中的新系统，但体验后发现，此系统非常流畅，手感绝佳。但是新烦恼也出现了，要不要为了这款“神作”入手PS3呢？



羽纹

★最近很忙，忙得连小编寄语这点文字量都需要挤出时间来写，羽纹现在只恨“分身乏术”了。

★经过四天四夜的奋战，终于和同事一起完成了《荒野兵器 交叉火力》的攻略任务。说实话，这游戏出乎意料地好，刚开始的时候还会因为一些小问题而抱怨一下，不过随着流程的进行逐渐意识到那些其实都不是问题，仅仅是因为当时游戏接触时间太短，没有吃得太透而已——在这里也推荐下本作。

★对7月底公司组织的出游活动的评价是：非常好。虽然漂流由于种种原因没有想象中的那样刺激，不过本人还是玩得非常开心，顺便憧憬下次集体活动的到来。

★期待9月份的TGS。

紫枫

◆**记忆**

光阴如刀般无情，温暖你心的，是不是只有一双淡淡微笑的眼眸？你忘了么？

多年之后，又或者另一个轮回沧桑？你记得的，又是什么？

那空白的空虚就像回忆一样，怔怔地看着黑暗、远方。

曾经的，我曾经拥抱过么？

◆**罗嗦**

最近变得比较烦，碰到事情都要反复再三、反复再三地说上好几遍，罗嗦无比。前日母亲电话中询问近况，告之一切依旧，母亲却说我变了。真奇怪。难道我老了？才刚刚过了生日没几天而已，不至于吧。





栏目主持 米格

暑假就要结束，学生朋友们可要准备收收心，补一补还没有完成的暑假作业了。当然开学后我们的“天下聚会”还会持续在各地举办，让大家能够在繁忙生活之余找到游戏的知音，一起来放松一下。本辑除了为大家带来保定的聚会报道和厦门聚会大头贴外，还有广州“天下聚会”预告信息，各位广州的玩友可别错过哦。



首届聚会大成功

——“天下聚会”保定站报道

聚会名称：文化古城保定玩友见面交流会
聚会地点：海龙电子城3楼
聚会规模：30人左右
聚会时间：2007年7月22日

文 李军の VZ

7月22日对保定的玩家来说是个不寻常的日子，因为今天是我们保定首次玩友交流会举办的日子。借着“天下聚会”的风潮，聚会的火种终于传到了保定，一大早，我们几个聚会负责人就火速赶往聚会现场，开始七手八脚地收拾场地、摆桌子、插电源、试电视、摆奖品……一时间忙得热火朝天，早到的玩家也帮着忙这忙那，一切准备就绪后，聚会正式开始了。两位主持人热情的话语博得大家热烈掌声，讲话完毕后主持人宣布了注意事项、介绍了主要策划组成员，之后比赛部分就正式开始了。

首先是预赛，NDS的《马里奥赛车》和PSP的《山脊赛车》报名人数最多。登记完毕后，随着裁判一声哨响，比赛开始了，每位选手都很快投入到了比赛的氛围当中，《马车》比赛这边随时可以听到马里奥和碧奇的惨叫，龟壳横飞，香蕉皮遍地（不知是哪个家伙干的，罚款）……有人就要到达终点时被石头压扁，还有人享受到闪电+蓝龟壳+章鱼的优越待遇。另一边《山脊赛车》比赛也如火如荼地进行着，你争我夺毫不示弱，高手的飘移手法让人咋舌，自认为技术很高的我这次被狠狠杀掉了锐气，其他没有参赛的玩家不是在观战、联机、拷游戏，就是跑去试玩Wii了。

预赛终于结束了，赢了的欢呼雀跃，挥手向大家致意，输掉的玩家则在一旁垂头丧气。不知不觉中大家都觉得肚子饿了，上午的比赛



▲获奖玩家合影，注意看他们拿着战利品脸上浮先的笑容，真得意……

也就告一段落。我们聚会的所有活动可都是有统一组织的，连吃饭都是随着主持人一声令下，大家才开始狼吞虎咽。吃饭时依然是有说有笑、打打闹闹地顺便闲侃一番，虽然都是第一次见面，但丝毫没有陌生的感觉。为了活跃气氛，主持人掏出了张字条，开始游戏有奖问答活动。面对诱人的奖品，大家都竖起耳朵听



▲怎么样，我们爱机摆的造型还不错吧？

着主持人念题，把手举得高高的，还有人为了回答问题把满嘴塞满的东西喷得到处都是，看他狼狈的样子大家一阵捧腹大笑，欢快的笑声渲染了整个海龙电子城，来来往往的顾客和服务生都忍不住驻足观看，这一天一定是海龙电子城最热闹的日子。

片刻休息后《NBA》、《实况》、《马里奥64》、《银河》等项目又开始了报名，同时《马车》和《山脊》这两个核心项目的决赛也开始了。最有希望获得冠军的选手财务部长W、小蔡、元素之神和阿洋一切准备就绪，都是冲着一等奖的黑角NDSL豪华包去的。选车时财务部长用滑稽的口吻说道："看我用我的无敌超级小龟龟。"这句话恶心得大家都想吐了。10分钟后胜负分出来了，阿洋同学以满分的成绩获得冠军，最有希望获得冠军的种子选手小蔡同学居然只获得第三名……《山脊赛车》的总冠军更让人意外，竟然是全场年龄最小的玩家，早就听说上海、福州的聚会都出了《山脊》正太达人，难道说这游戏其实是面向儿童玩家的？接下来是颁奖和合影留念，咔咔几声响留住我们这幸福快乐的瞬间，有些人有事先走了没能和大家一起合影，绝对是遗憾中的遗憾啊，当然合影之际也不忘给大家的爱机拍下全家福。

接下来的时间就是大家的自由活动了，大家各自找着合适的联机对手，或是在试玩区排队等着玩Wii。话说这Wii的吸引力真不小，连我们的MM主持人砥石都忍不住玩起来，在《Bleach》中连连击败对手，只可惜淑女的形象也从此一去不复返啊（笑）！还有的玩家累了，就在一旁跟大家开心地聊着天，财务部长W和小胖还为大家演了一出搞笑的节目。突然有人发现桌子拐角还有很多剩余的汉堡可乐，于是就又被大家一抢而空，在这里狠狠鄙视下阿洋，只因他一人独吞了3个大汉堡2杯可乐，遭到众鸡蛋柿子的围攻，最后向我投来求救的眼神，我才上去帮他解了围。

快乐的时光总是短暂的，转眼工夫到了下午5点，在主持人的闭幕词中，在各个玩家依依惜别、恋恋不舍的情怀中，保定首届玩友交流会落下了帷幕。这一天是繁忙的，这一天是快乐的，这一天对保定玩家来讲纪念意义是最强的。聚会办得挺成功，各位玩家高兴，我们组织者也就高兴。无论付出多少，为了大家都是值得的，我们不为奖品和荣誉而来，为的是多交些志同道合的朋友，自己在这个过程中也得到了锻炼。印象最深的是海龙总经理对我们说了这样一句话："你们小小年纪就举办这样的聚会的确很不容易很难得，不管办得好坏与否，都得到了锻炼，以后你们的道路还很长，祝你们早日成材"。听了这样的话，我们几个都有些感动。看着黑角公司提供的比赛奖品和《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、levelup.cn网站提供的纪念奖品，我们有决心把下次聚会办得更出色！

有你，有我，有游戏，游戏是我们大家共同的朋友。各位兄弟姐妹，天下玩友是一家，我们下次聚会再见，"掌机PK族——保定"永远是我们的家。



▲"文明保定，文明聚会"可是我们的口号！

“天下聚会”大头贴

——贴你，贴我，留下精彩瞬间！

本次聚会比赛奖品由黑角独家赞助

聚会礼品由levelup.cn、《游戏机实用技术》和《掌机王SP》赞助



7月28号“天下聚会”福建联盟·厦门聚会圆满成功！

一进门看到的就是这个台子，用处嘛，试玩Xbox180和Wii。什么，你不知道180？离了网的Xbox360就是Xbox180啊！



工作人员正在做聚会最后的准备……

正在进行《山脊赛车2》比赛的众人们……



本次聚会用 的海报，好多的奖品呀……



Wii的试玩开始了，人还真的是不一般的多……看来走到哪里Wii的魅力都不容小觑。



大家都紧张地等着抽奖的结果，争不了比赛第一争取抽个奖品带回家！

每次聚会的例行公事——主机大合照！看上去NDS比PSP少了很多，其实是因为很多双机玩家都没有把NDS放上去……

近期聚会预告

"天下聚会"广州暑期动漫嘉年华·掌机聚会

聚会时间：8月23号星期四中午12:00到下午5:00
聚会地点：广州市越秀区西湖路63号光明广场7楼Heslia餐厅
聚会规模：150+
报名费用：每人50元，包括自助餐（中餐、西餐、寿司，品种多样）
聚会内容：

1.联机比赛 NDS：《应援团2》、《太鼓之达人DS》、《马里奥赛车DS》、《炸弹人大陆》
PSP：《山脊赛车2》、《太鼓之达人2》、《怪物猎人P2》、《DJMAX P2》
PS2：《火影忍者 疾风传 究极觉醒》
2.表演节目 Lolita & Cosplay
3.次世代主机体验 Wii、Xbox360

报名方式：跟贴、直接联系本人、加聚会QQ群
联系人：C'、梦怨
联系电话：13929560508或13570907341
QQ：139296505
聚会QQ群：28297962
Email：hsy0578@yahoo.com.cn

本次聚会由《游戏机实用技术》、《掌机王SP》和levelup.cn赞助
聚会帖子：http://bbs.levelup.cn/showtopic-483574.aspx



热心提醒：因为这次的人数较多，请保管好自己随身携带的物品。不要说脏话、吸烟或者出现不雅行为，保持自己身边的卫生，开开心心享受这次聚会，让自己的暑假画上完美的句号。



本辑的两篇自由谈都带有鲜明的个人特色，第一篇评论的是被期待了很久、实际游戏素质并不太高的《彩虹六号 维加斯》。第二篇则是玩家们自己的故事，故事中主人的特立独行甚至让我犹豫到底该不该刊登，而最后之所以决定刊登，是觉得主人公实际是对一部分玩家的写照，那些游戏中风光、现实中无奈的玩家们……

彩虹里面非天堂

——评《彩虹六号 维加斯》

文 Andriy47

2007年6月12日，经过多次延期的《彩虹六号 维加斯》终于降临在PSP上。炎炎夏季，却是PSP游戏的淡季，而《彩虹六号 维加斯》俨然被PSP的部分玩家们奉为大作，希望彩虹小队的冷酷作风能带给他们一丝丝凉意。不过令玩家们失望的是，《彩虹六号 维加斯》并没有震撼到他们，反而让他们原本在酷热天气下躁动的心更加浮躁。

售前 期望过高

平心而论，《彩虹六号 维加斯》只能算是一款中规中矩的第一人称射击游戏。无论是画面，音效，还是操作或系统，都没有出彩的地方，缺乏创新，游戏的进程也是随着玩家控制的角色由一个场景移动到另一个场景而继续下去。不过作为一款以爽快为主的游戏，本作的难度设定还是很到位的。当一个个恐怖分子硬生生倒在Brian的MP5枪口下时，当敌人们看见Shawn百步穿杨的枪法闻风丧胆时，玩家的心里自然会激昂澎湃，可惜的是千篇一律的游戏流程让这种爽快感维持不了多长时间。

实际上，游戏引起玩家们口诛笔伐的更主要原因是对《彩虹六号 维加斯》期望过高，所谓期望越高，失望也就越大——《彩虹六号》本身就名气不小，育碧的多次延期更令玩

家对游戏的素质抱有期望。再加上近期PSP的游戏甚少，大家也都期望着《彩虹六号》解暑，然而大作的光环并没有让本作发光。

就笔者而言，本来对《彩虹六号 维加斯》关注甚少，因为4月中旬的《上古卷轴 湮灭》延期到年底，4月没游戏玩的笔者自然会看看后面有什么好游戏来弥补一下《上古卷轴 湮灭》跳票所产生的遗憾，于是看到了《彩虹六号 维加斯》，便坐等其发售。不料育碧又将其延期到6月12日(欧美游戏好像都喜欢跳票)，于是我耐着性子等到游戏发售那天。

在拿到游戏时，直到看完CG动画前，我对《彩虹六号 维加斯》还是充满了希望的。不过开头CG过后，我发现，这实在是一款再普通不过的FPS。

CG 虎头蛇尾

游戏的片头CG做得可谓是精彩纷呈，反恐精英从天而降突入被恐怖分子袭击的赌场内和敌人展开交锋；朦胧的灯光将维加斯的城市夜景点缀得格外华丽。赌场内的场景比较昏暗，猩红的地毯和老虎机的鲜艳外壳却显得格外显眼，场馆内彩虹小队和恐怖分子的枪战的CG完全可以说达到了PSP的高表现水准。而CG中最经典的镜头莫过于狙击手百步穿杨击毙胁持人质的匪徒，彩虹队员的沉着冷静在CG中完美体现。不过游戏中的CG就不敢恭维了，这些CG大都是都是Brian、Shawn和Joanna在直升机上的单调镜头，一般只持续2到3秒钟，着实让玩家郁闷。比起优秀的片头，本作的CG表现只能说是虎头蛇尾。

画面 & 手感 差强人意

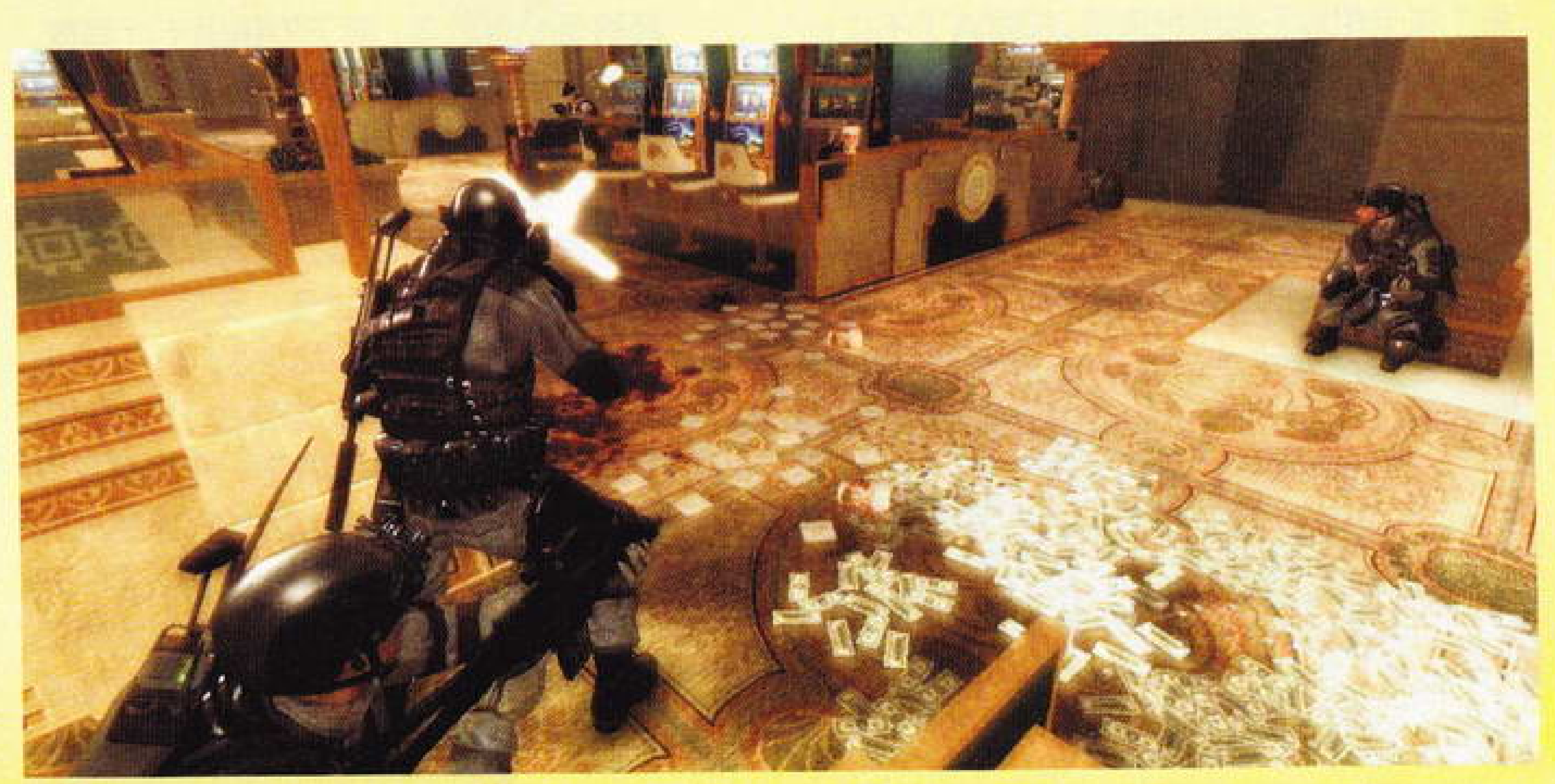
游戏实际画面很让人失望，由于此前官方公布的实际游戏画面的图片经过处理，所以看起来很华丽。而玩家看到的实际画面则和一般的FPS并无太大区别：敌人身上有棱角，场景色彩单一，人物服装单调……游戏中并没有维加斯城区内部的关卡，难道是育碧不愿意花时间去做城区复杂的场景，而将舞台全部设在了维加斯的郊区？

令人欣慰的是，游戏中没有场景重复的现象，保持了玩家的新鲜感而可以继续游戏。音效方面，本作应该说做得还不错：逼真的鸣枪声，感情丰富的配音。相信敌人那三句标志性的配音"'Hello？'，'What's that？'，'Is that you？'"已经深深烙在玩家心里了吧。

FPS的操作非常重要，《彩虹六号 维加斯》采用了和《荣誉勋章》一样的操作方式，即滑杆控制人物移动，△、×、□、○来控制准心的移动。这种操作方法是同类操作方法中最难掌握的一种，因为按键控制准心的操作比较复杂，而且精度与滑杆、方向键控制相比较低，特别是在需要攻击侧方或后方的敌人时，准心的移动甚至让人晕头转向。可能育碧也注意到了瞄准的难度过大，所以加入了手动锁定瞄准，不过手动锁定只适用于机枪，如果是狙击枪的话，就要完全靠自己瞄准了。

剧情 可有可无

汤姆·克兰西是美国著名军事小说家，1984年以《猎杀红十月》成名，此后又创作了多部脍炙人口的军事小说，成为举世闻名



的军事小说家。其笔下的军事小说大都以扑朔迷离的剧情和高科技装备的描述为特点，大受军事小说读者的喜爱。以他名字冠名的军事题材游戏也是游戏界的常青树，如《分裂细胞》、《彩虹六号》，《幽灵行动》等。本作剧情由汤姆·克兰西亲自撰写，讲述的是国际恐怖分子 Picares 策划了一次袭击维加斯的行动并占领了城市，彩虹小队被派遣打击这股恐怖势力。但在交锋中，彩虹小队有两名队员被俘，彩虹小队的两名主力Brian和Shawn被指定去营救自己的伙伴，在行动过程中，两名队员发现有一个更庞大的恐怖行动正在筹划中，于是他们潜入该组织内部阻止了恐怖计划的实施，行动中Shawn虽然不幸以身殉职，但最终 Brian 还是化悲痛为力量干掉了 Picares，销毁了生化武器，拯救了世界。

游戏的剧情还不错，不过表现得很死板，除了开头，游戏中并没有太多过场动画来交代剧情，取而代之的是每次出击前 Joanna 的战局汇报——这种填鸭式的剧情交代方式让剧情故事和游戏脱节。而游戏本身流程连接的不自然，更导致了玩家无法正确理解剧情。

细节　失败多多

本作单机模式有 3 种，分别为故事模式，任务模式和猎人模式。其实后两个模式的实质就是在已通过的关卡中选一个进行挑战，只不过猎人模式的人物仅仅是干掉所有敌人而已，给人一种鸡肋的感觉。故事模式的流程很短，总共 5 个关卡，通关时间不到 5 小时。官方网站在游戏发售前却声称PSP版《彩虹六号 维加斯》较家用机版还新增了两个关卡，而游戏每个关卡相对于家用机来说，却缩减了不止一点。游戏中的隐藏要素奖励仅仅是几张图，凭这几张图就能点燃玩家二周目的热情？而且偷工减料的育碧就连Loading画面也懒得多做几张，从头到尾就只有一张Loading画面。另外，游戏中没有回复道具，没有NPC，场景中能和



主角互动的无非是电梯的按钮和需要破坏的电脑，自由性相当低。最让人哭笑不得的是原本以配合默契的团队行动著称的彩虹小队在本作中完全以个人英雄的姿态现身，游戏中惟一称得上要配合的地方仅仅是帮站着不动的队友清除敌人，毫无配合可言。

联机　无聊无趣

游戏开始前会有一段提示文字“Game experience may change during online play”，意思是在线多人游戏会有另一番感受。游戏支持 1 至 4 人联机对战，笔者就索性拉上朋友来看看联机到底会给游戏带来什么样的改变。不过朋友却不断抱怨游戏没意思，结果联机过程并没有持续多长时间。的确，联机确实没有想象中那么有趣，联机模式也只有两种：个人生存模式和团队生存模式，其中个人生存模式的目标是不断杀死其他玩家，并且没有回合概念，被击倒的玩家会当即复活，击倒他人的玩家也不会加血，所以联机场面异常混乱，再加上操作上的原因，经常出现彼此面面相觑、开枪猛射却怎么也打不中对方的情况出现。

在朋友们相继放弃该游戏之后，笔者还不死心，准备上官服战两把，不过令人抓狂的拖慢和复杂操作的”完美结合“使我根本无法将游戏顺利地进行下去。此后，每当笔者再次进入游戏看见“Game experience may change during online play”这行字时，便不由心生一阵凉意。

后话

育碧是个大公司，旗下的精品不计其数，我们当然不能因一款游戏的失败而质疑育碧的实力，毕竟最近育碧手中的好游戏不断。《彩虹六号 维加斯》并非像育碧宣传的那样是个令玩家眼前一亮的作品，而玩家们会对一款普通的PSP游戏这么较真，我想除了如前面所说的期望高导致失望大以外，和PSP上游戏匮乏也有一定的关系。游戏少，玩家对宣传到位的游戏自然是更加期待，在此希望改良版PSP和新颜色PSP能使PSP销量大大提升的同时，也希望育碧这种公司能从PSP玩家角度来考虑，不要再出现吊足玩家胃口后又让玩家失望彻底的游戏——即使我知道对于育碧这样的公司来说基本上是不可能。



我的个性朋友

果我们的话题和游戏有关，那么洋绝对是我们谈话的中心人物，他可以从一部游戏的标题到剧情到系统到内涵都给你说得头头是道。我去过他的房间，里面除了一堆堆的游戏杂志就是软件，屋子里散乱地放着几台很老的机器，包括MD-CDX和SS这些都有，但目前最热门的主流机器却一个也没有。而且他的书架上根本就没有什么畅销书，我问他为什么不买畅销书看，他说看的书越多，受别人的影响也就越深，到最后自己就成了别人思想的复制体，自己却还沾沾自喜地以为明白了很多道理，其实那都是别人的东西……他还说人明白的道理越多，失去的自我就会越多，知道了那么多道理，自己的知识和思想就难以逃避别人的控制……

他这一大番话，我似乎听明白了，却又不太明白，我只觉得他是个和一般人不同的家伙，但生错了时代，如果他早出生几个世纪的话，也许可以会成为哲学家呢。我当然也明白为什么学校里的老师会很讨厌他了，就是因为他太特别了，特别到另类——“秩序就是用来被破坏的！”这是他一次迟到的时候面对校长说的话，结果这句话一度成为全校传颂率最高的用语，也因为这件事，他被记了过。在学校里，洋绝对是个反面例子，谁如果和他走得太近都会被老师批评一顿。

洋对这种事情看得很淡，托班主任的“照顾”，洋被分配到了最后面的角落里，每天上课就是睡觉和玩《俄罗斯方块》。老师们基本上已经放弃了他，无论怎么说服教育都是白费力气，连叫家长这种手段也没有用。每次班里收学杂费他都是最后一个交，这使新分来的老师很难在校长面前交代。班主任曾经找洋谈过话，据说他们之间有个私下的约定：只要洋不在班上捣乱，不打扰到其他同学，不给班主任添麻烦，那么洋爱怎么样都没关系。我觉得这样太不公平了，可是洋却笑着说：“这样好，大家都清净。”他说这句话的时候我看见他的嘴角是颤抖着的，虽然已经是五月了，但他给我的感觉却是冬天。

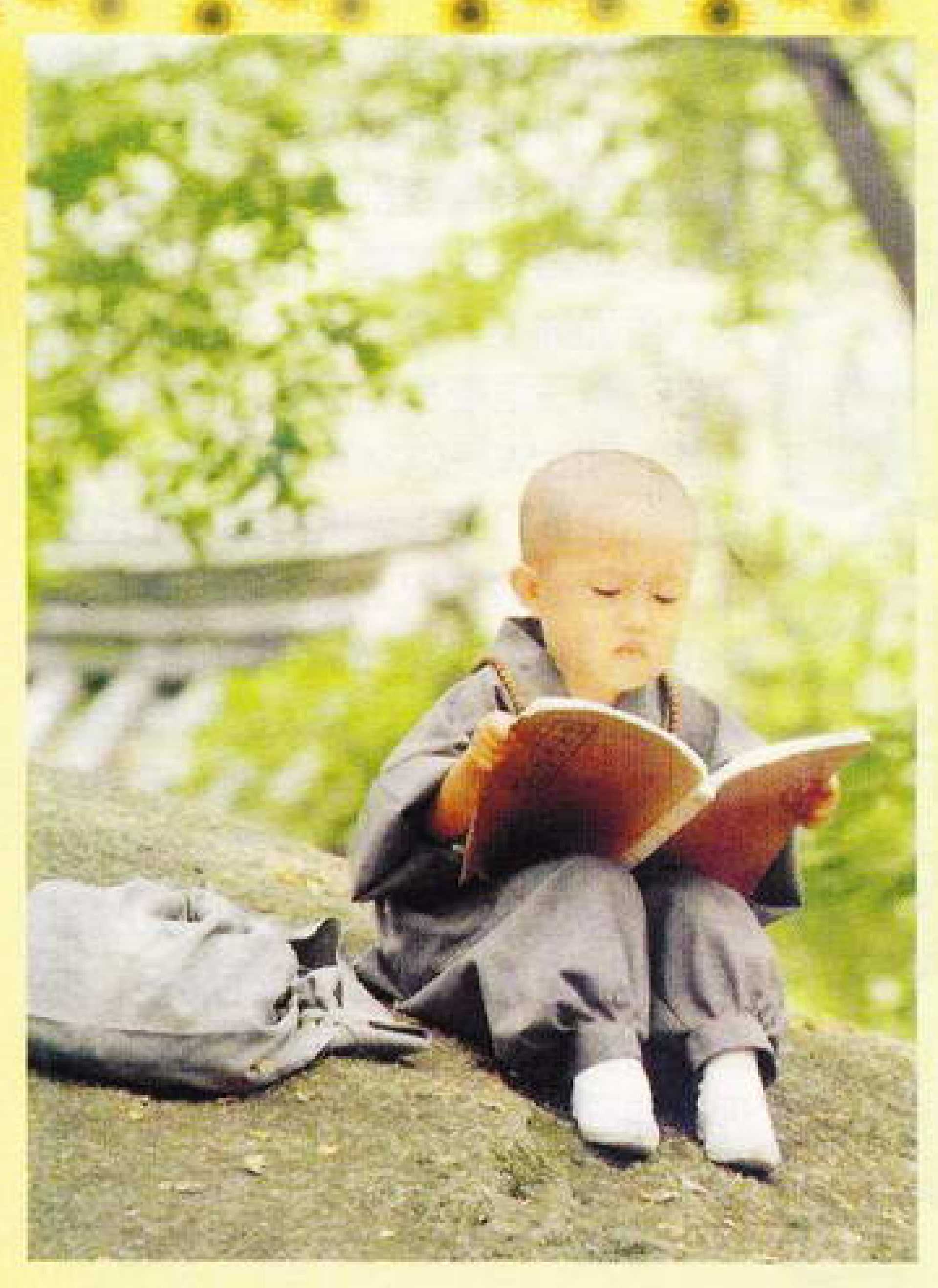
洋很少提及他的家庭，我也只知道他和母亲在一起。我从来没听他提起过他的父亲，

孤独的个性者

“如果有一天我疯了，那么那天才是我最清醒的一天。”洋站在学校的天台上缓缓地说，眼睛里满是阳光。直到现在想起来，我仍然不能肯定当时的他是不是已经预感到了今天这个结果，一切都好像是在一场梦里。惟一肯定的，就是洋现在也许得到了他一直期望的清醒。

洋是我一个非常有个性的的朋友，我和他已经认识快十年了，但是我一直不明白洋的真正想法。不是说我们的关系不够好，而是他从来都不肯把心里想的表露出来。很多时候我们一帮朋友在谈话，洋都是最沉默的一个，极少发表自己的意见，只是静静地看着你，目光穿过你的身体，望向很远很远的地方。偶尔说话，也是那种很难以让人接受的见解，所以大家一直都觉得洋不太好接近。洋也很无所谓大家对他的看法，依然我行我素，虽然他是个值得信赖的人，但是真正的朋友太少了。

洋和大家惟一可以谈得很愉快的共同话题就是游戏，他几乎没有什么是不知道的。如



只有一次，是我们在坐车春游的时候。当车路过一家很大的烤肉店时，洋突然说了句："你知道吗？那是我们家老头子开的。"他的语气里满是不屑，我想回头看看那家店，车子却早转了弯。我再看洋，他沉默了，似乎刚才没说过什么，而我也不好再问。我不知道他和他父亲间有什么过结，但是我想洋会变成现在这样一定和他的家庭有关系，起码那种语气就不是一个儿子应该有的。

洋和他的PSP

有一天，洋兴冲冲地和我说，今年他一定会买个PSP和我一起玩。听了这话我很高兴，我问他怎么会想起买这么贵的机器，洋笑的很开心，说这次作文比赛他拿了全区第一，家里给他PSP作为奖励。然后还跟我讨论买什么游戏来玩，好像PSP已经到手了一样。我们两个人就在那里傻呵呵地谈了半天……现在想起来，那天洋的快乐表情还依然在目，我想他是真的发自内心的高兴吧。

过了一个星期，洋打电话告诉我说已经买PSP了，我接到电话以后飞奔到他家，果然，那个黑色的宝贝就在洋的手里把玩着。我满是羡慕地看着洋手上的东西，心激动地跳个不停。洋看到我的样子，便很大气地把PSP放在我手里："拿去玩吧。"我有点不相信，这可是他梦寐以求了好久才买来的，还没怎么玩就借给了我。这……这怎么好意思啊？而洋还是那副无所谓的表情："别和我客气了，你可是我的死党啊，就当是笼络你好了。再说我又不是给你，以后我有的是机会玩，先给你解下馋。"我真是感动得无话可说，只能对洋做了个拥抱，他调侃道："你小子少跟我肉麻，我可不是同性恋，记得给我买点杂志就好了。""《掌机王SP》好不？""OK！"

半个月的时间很快就过去了，这段时间我和洋每天一下课就窝在一起玩PSP，班里那几个兄弟只有眼巴巴地看着我们的份儿。"知道么？"洋告诉我，"你主动给他们玩，他们不一定领情。但你要是吊着他，让他来求你，他才知道感激——人就是这么奇怪的生物。"洋的脸上写满了不屑，"我不是说你，你和他们不一样，起码你和我是赤裸裸的朋友，是互相利用关系。但他们只是可有可无的表面朋友而已，你什么都没有的时候，他们不会对你微笑；等你有了他们没有的东西的时候，他们又围过来对着你嬉皮笑脸，这样的人谈不上什么友谊和感情……"

快乐的日子总是过得太快，在人们还没有准备好的时候，它已经匆匆离开。又过了一个月，距离高考还有三个星期的时候发生了一件事，这件事彻底的改变了洋的人生轨迹，直接把我们划到了两种不同的生活里。而起因就是他的那台PSP。

PSP真正变成了砖

那天下课的时候，洋和我窝在教室后面的一块地方在玩PSP，我记得那天我们在玩的是《潜龙谍影》，洋兴高采烈地操纵着Snake左冲右突，他在这方面简直就是一天才。正在我们玩得高兴的时候，一只大手突然从洋的手里夺走了PSP。兴致被打断，我们抬起头，看见了校长的愤怒正爬满他圆圆的脸。校长说："这是什么？你们知道不知道现在是什么时候？还有闲心玩这种东西？你们眼里还有学习么？还有学校么？""现在是下课时间，我又没在上课的时候玩，您凭什么要求我不玩？再说这东西是我自己买的，我又不是偷的抢的……"洋站起身来，和校长面对面站着。我一看事情不太妙，就拉了洋一下，然后对校长赶忙低头承认错误："对

不起，是我们不对，不应该把游戏机带到学校来，请您给我们一个机会吧，我们保证下次再不这样了。”

校长的脸色稍微缓和了一点：“知道错了？那就给我写一份检查，送到办公室来！顺便把你们班主任叫来，我要问问他平时是怎么教育你们的，竟然目无尊长！东西我先没收，等你们高考完了再还给你们。”

本来事情应该就这么结束了，可是洋的嘴里却蹦出了一句话，把事情推向了没法收拾的地步，他说：“您该不是想自己玩吧。”校长本已经打算走了，听见这句话便转过身来：“你刚才说什么？”“我说您该不是想自己玩吧。”

校长甩手给了洋一个耳光，怒斥他：“你小子太不像话了，这话是你该说的么？像你这种学生留在学校已经是给你机会了，要不是你爸给了学校赞助费，你以为凭你的成绩会有学校收留你……整天就知道玩这种小孩子的东西，注定成不了大器！喜欢玩是吧，我让你有的是时间玩，拿着你的破烂游戏机，从明天开始不用来学校了！你被开除了！”校长说完把 PSP 往洋手里用力一塞。

洋拿着 PSP，说现在他不想让他妈妈难过，再过几个星期就高考，问校长能不能给他个机会别开除他。校长说：“你以为你是谁？想留就留？我这次肯定要把你这种害群之马踢出学校，给你三条路：要么被开除，要么被劝退，要么自动休学，后面的起码说起来还算好听，你自己选吧。”洋稍微有点发抖：“真的没机会了？”“对，你这种学生就不配把机会给你……”

啪！一声脆响把校长的话彻底斩成两截，静寂之中，PSP 的外壳碎片混杂着校长的血迹飞散在空气中，洋在校长的决断之下终于把一直以来积压在心里的一切都发泄了出来：“对，我就是一垃圾，我就是靠着那个混蛋老爸的钱才上了高中，我就是为了一学历为了我妈才在这里呆了这么久……我一个疯子却非要做个正常人来给别人看，你以为我喜欢求你么……你记着，总有一天我会叫你后悔……”

结尾

我再见到洋的时候，是在他当兵临走之前的晚上。他请了几个朋友到家里吃饭，席间我问他那件事情怎么处理的，洋说，到最后还是他老爸出面解决的，赔了点医药费请了个饭局找了点关系，事情就这样不了了之了。“看见没。”洋说，“我原来就说，人就是这样，当你没什么好失去的时候，一切就都不是问题了。”再往后，我到了广州，洋就不知道去了哪里，在做什么，但我相信，他一定会有自己的一片天空。



玩家点评

游戏的最终目的是用来玩的，而对于熟悉的游戏，每个人都有自己的看法和见解，这个小版块就是给大家一个简短点评游戏的地方，这里不同于《黄金眼》，在这里你可以按照自己的思路来畅所欲言；这里也不同于“自由谈”中其他评论游戏的文章，只需六七百字来简评一下游戏即可。该版块面向所有读者，投稿方式参见“掌门人”的“征稿启事”。

塞尔达传说 幻影沙漏

■Nintendo ■A·RPG ■2007年6月23日■1～2人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

画面★★★★★　音效★★★★☆　系统★★★★★

NDS

评论人 万年隐身的鬼

分数 10

作为NDS上首款“《塞尔达》系列”的新作，《幻影沙漏》从各方面来说都是令人满意的。全程触摸的设定或许在游戏初期会让人不习惯，但熟悉之后操作会变得非常流畅。采用卡通渲染技术的画面显得十分清新，保持了《风之杖》的童话风格。

本作合理利用了NDS的机能，谜题依旧充满挑战性和想像力，特别是在屏幕上画地图和作标记的设定，将系列解谜乐趣进一步升华。游戏的BOSS战设计得非常精彩，巧妙地运用了每种新入手道具的能力，让人感到新鲜。航海部分是游戏的最大亮点，探索神秘而广阔的大海，一直都是无数男人的梦想，而探索和冒险也一直都是“《塞尔达传说》系列”的主题，这二者的结合可谓自然而完美。探索隐藏小岛、寻找藏宝图、打捞宝物、钓鱼、与海贼战斗……林克的航海生活十分丰富。船只零件的收集更增强了耐玩性，因为我们的目标是——黄金船！



游戏的高品质是不容置疑的，但我觉得有些地方还是值得商榷的，或者说做得更好。心之碎片和空瓶的收集一直都是系列的传统，也是系列收集要素中的精华，但这作将它们完全抛弃，多少让老玩家有点不适应。而游戏中最为重要的道具“时之沙漏”显得有些鸡肋，只能在海王神殿和最终BOSS战的时候才发挥作用。与此类似的还有精灵的设定，精灵的收集颇为辛苦，但最终作用不算很大，而且只有攒齐10个才能升级。最后，也是游戏最大的缺点，就是难度偏低，流程偏短，通关之后有种意犹未尽的感觉——不过也可以理解，这样可以吸引更多的玩家来接触《塞尔达》，感受它让人难以自拔的魅力！

BLEACH 灵魂升温4

■SCEJ ■FTG ■2007年5月24日■1～2人■无对应周边

画面★★★★★　音效★★★★☆　系统★★★☆☆

PSP

评论人 古梓

分数 7

首先，我们必须确定一件事，这款《BLEACH 灵魂升温4》是一款FANS向游戏，而且还是纯FANS向的，为什么？因为游戏中的收集要素几乎全部都和时间挂钩，你不是死忠级别，是很难理解为什么能够重复了又重复地玩同一个模式还乐此不疲的那种感觉的。

本作作为系列第四代，除了加入许多新角色外还加入了两个新的设定。势力选择关系到角色战斗时候能够发挥的特殊能力，灵魂爆发则是一种爽到近乎表演性质的连续攻击简单版本。说实话，前者的存在价值远比后者要高出许多，灵魂爆发系统看似玩起来很爽快，但实际效果却明显不足，有时候还不如发必杀来得简单实用。反倒是势力选择实用度大增，利用不同援护角色发动特殊能力，有的可以让你的连续技不至于马上中断，有的可以提升你的力量，只要搭配合理，就能使出一套华丽而又能够重创对方的连续技，无论是视觉上的刺激还是自己内心的满足都是无法用言语来表达的。一个字，爽。



主线流程虽然很短，但发展方式却也十分有趣——根据完成度决定剧情发展方向，既不盲目也不会强迫玩家只是一味地追求高分。相较之，主模式则无聊了许多，打五场战斗，再选择三次对话，要命的是，这些对话重复程度十分高，唉，第一次体验到原来练级是可以如此无聊的。

本作还存在一个严重的问题，那就是格斗游戏的命门：平衡性问题。说实话，玩这游戏，需要点运气，但更需要的是发掘出什么无赖招，然后就是一招鲜吃遍天。如果这个系列真正要向继续发展下去，平衡性问题绝对是必须重视的。



文 小超
编 米格

NDS软件学院

VOL.9

与几个朋友一起出游锻炼，顶着炎炎烈日沿着护城河骑了一个多小时的自行车，皮肤竟然被晒得脱了皮。接下来的几天只有在家里养伤。看来运动虽好，但也要适当，否则得不偿失。下面先看看近期的NDS软件新闻吧。

软件新闻

NeonDS 新版发布



电脑上的NDS模拟器NeonDS于7月下旬发布V0.1.0版。新版可以模拟BIOS函数，实现了2D背景旋转和缩放以及位图模式背景和精灵等功能，优化了2D窗口处理和MMU。从本版开始，NeonDS运行游戏时不再需要NDS BIOS文件。但目前仍有部分BIOS函数没有完全模拟，如果在模拟器使用中出现UND错误，则有可能是游戏调用了未模拟的BIOS函数。V0.1.0版中已经实现了主要2D图形系统的模拟，接下来作者将开始实现3D图形系统的模拟。

DiagnoSe 新版推出

NDS用测试软件新贵DiagnoSe于7月下旬发布新版。新版专为参加NeoFlash Summer 2K7 Compo、Dev-Fr 2007 Coding Compo两个软件大赛而准备，软件开始LOGO也换成了比赛专用LOGO。DiagnoSe可以检测NDS的按键、触摸屏、Wi-Fi、麦克风、喇叭等硬件是否正常，还具备显示电量、时间、温度等信息的功能。DiagnoSe采用了模块化设计，我们点击不同的图标进入不同模块，每个模块提供了不同的检测功能。DiagnoSe已经成为目前功能最完整的检测软件，绝对是购机必备工具。

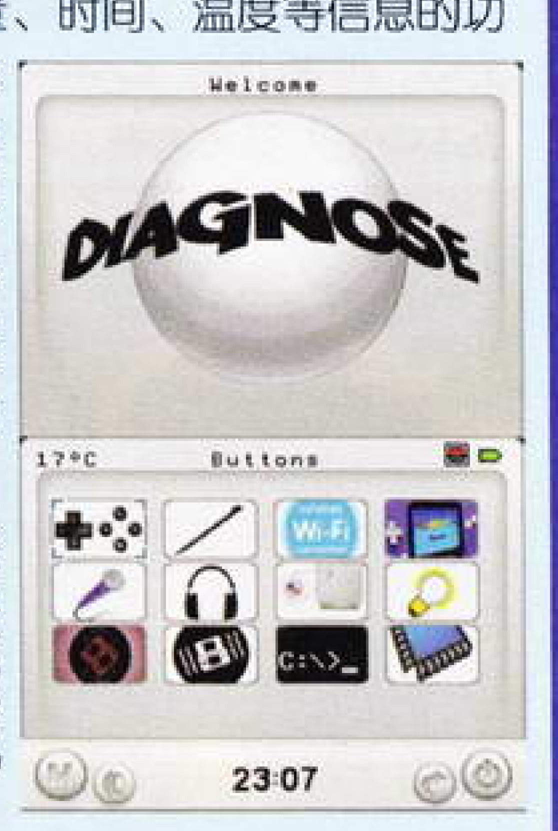


Image Viewer新版发布

NDS上的漫画浏览工具Image Viewer于7月31日发布V0.7版。新版更新了DLDI补丁，按START键复位软件，将START键功能加入到imgview.ini配置文件中。另外新版还改进了代码，提升了运行速度。



"Colors！"新版公开

NDS上的绘图软件"Colors！"于7月24日、8月3日分别发布V1.04、V1.05版。新版采用全新界面，添加了众多新功能。"Colors！"支持两种不同的笔刷，能绘制512×384像素的图片，可以重新演示绘画过程，并能将图片保存到烧录卡内。使用时，用触摸笔直接在下屏上绘制图形，按L或R键调出调色板更换画笔颜色，按十字键的上、下放大、缩小图形，按START键调出系统菜单。系统菜单中，我们可以存储、读取图片、新建空白画布、调节画笔深浅度等。"Colors！"绘制出来的图像有种水墨画的感觉，可惜能选择的绘画工具太少。作者Jens Andersson计划在以后版本中加入更多笔刷，并支持无线网络。



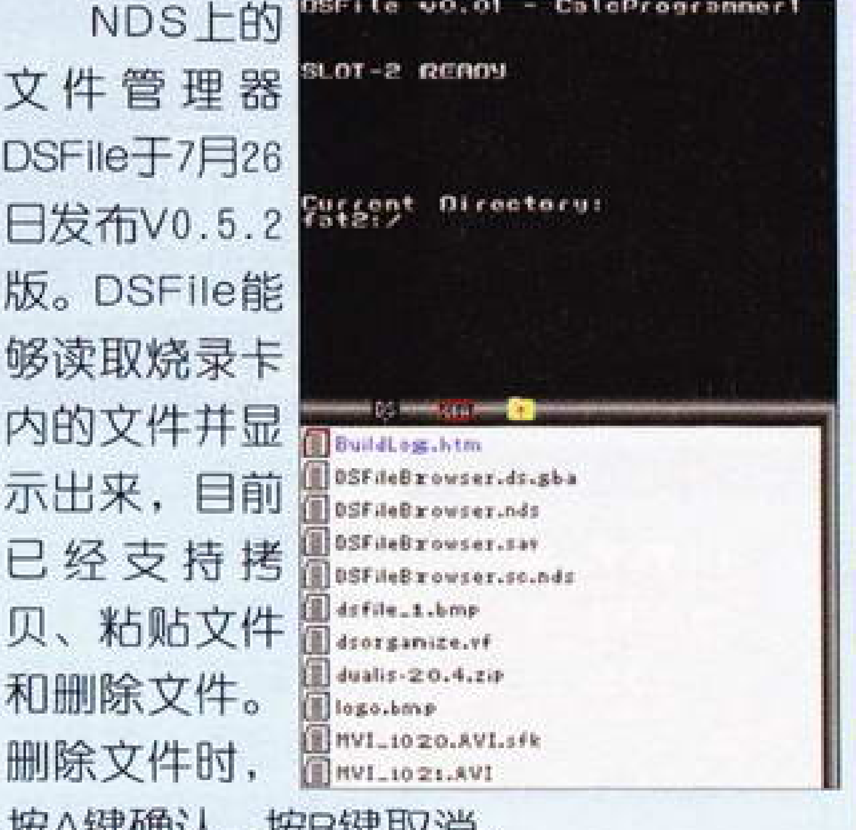
StopWatchDS新版发布

NDS上秒表软件StopWatchDS于8月1日推出新版，为数字显示增加了颜色。StopWatchDS可以让你的NDS变为专业秒表，使用时上屏显示秒表，下屏则显示帮助菜单。按A键后秒表开始计时，之后每按一次A键会记录当前按下的时间，一共可以记录八个档位。按B键暂停，按X键清零，按R键则能切换数字显示格式，按L键查看软件相关信息。



DSFile新版公布

NDS上的文件管理器DSFile于7月26日发布V0.5.2版。DSFile能够读取烧录卡内的文件并显示出来，目前已经支持拷贝、粘贴文件和删除文件。删除文件时，按A键确认，按B键取消。



NewDictS新版推出

NDS上的词典类软件NewDictS于7月29日公布V0.7p pre4版，支持字典连查功能。连查功能可以在多个字典间进行单词查询，当前字典中没有单词释义时可以使用连查功能在不切换字典的情况下查找其他字典中的释义。使用时，点击放大镜似的图标会进入连查模式，再次点击会返回普通模式。连查模式下，如果字典过多，查询速度会变慢并会消耗更多电力。

用NDS浏览网页



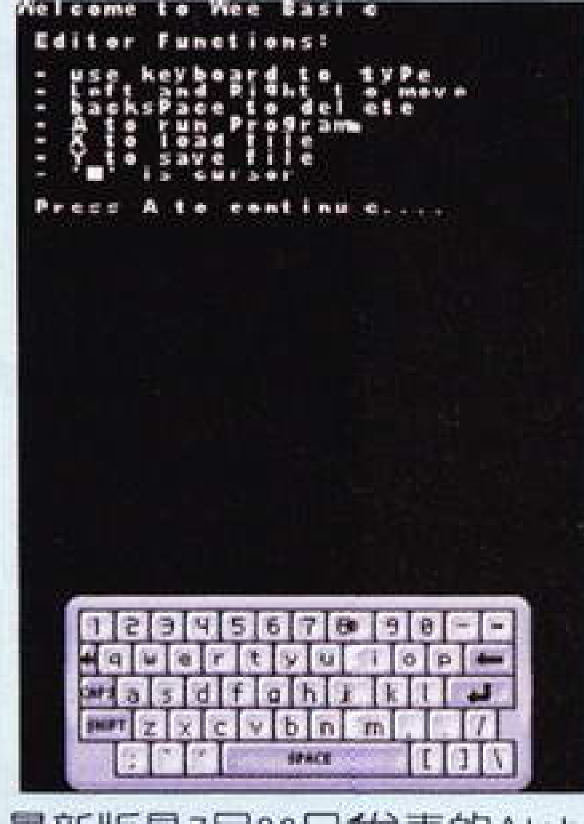
DSHobro 0.2
NDS HOMEBREW BROWSER

Please enter the IP address
of the computer that hosts
the "DSHobro Server" application :

任天堂官方推出的NDS网页浏览器配件价格昂贵，即使将浏览器ROM烧录到烧录卡上运行也还需要GBA端的内存扩展卡，更大的遗憾则是浏览器不支持中文显示，实用性大打折扣。而在Dev-Fr 2007 Coding Compo大赛中推出的DSHobro软件，可以让我们轻松用NDS浏览网页，并能显示中文字符。DSHobro最新版是7月29日推出的V0.2版，已经能够读取网页中的文本并支持图片显示。

DSHobro的使用很简单，只要拷贝到烧录卡内存中再运行即可，NDS端不需要额外辅助设备。电脑端则需要运行Server.exe服务器程序，玩家在NDS上输入电脑端的IP地址，连接成功后即可浏览网页。DSHobro默认首页是Google搜索引擎，我们也可以输入其他网址，下屏显示整体网页，上屏显示局部网页。用十字键或者A、B、X、Y键移动网页，按L或者R键切换上、下屏，按SELECT键可以调出系统菜单。不过DSHobro还不能在文本框中输入文字，也不能显示Flash动画，无法保存书签等等，另外DSHobro运行不太稳定，有时会出现崩溃现象。

在NDS上编制Basic程序



Basic语言命令简单，成为很多编程初学者的最爱。现在，通过Wee Basic这款软件我们也可以在NDS上编制Basic程序。Wee Basic最新版是7月30日发表的Alpha 1a版，修正了开始界面读取、载入数据时的错误，采用全新字体，更换了光标显示。使用时，上屏显示编程界面，下屏显示虚拟键盘用于输入字符。Wee Basic编制的程序不需要行号，但结尾处需用“end”命令结束。

软件学院

DLDIrc使用教程

软件名称：DLDIrc
最新版本：V0.81
软件作者：Psychowood
相关网站：http://chishm.drunkencoders.com/dldi

找到一款感兴趣的NDS软件，下载下来拷贝到烧录卡，却发现无法运行，相信这是很多玩家碰到过的事情。烧录卡并没有统一的行业标准，而市面上的烧录卡有数十款，每款烧录卡都有着不同的数据接口，软件作者不可能有那么大的精力为每款烧录卡量身定做软件。DLDIrc则搭起了一座自制软件和烧录卡之间的桥梁，DLDIrc集合了市面上大部分烧录卡的数据接口，通过补丁的方式让自制软件可以运行于不同烧录卡上面。下面我们就一起来看看DLDIrc的使用方法。







DLDIrc最新版为V0.81，下载解压缩后得到名为DLDIrcSetup.exe的安装文件。

双击DLDIrcSetup.exe运行，进入安装界面，首先会选择安装语言，这里选English英语。

2



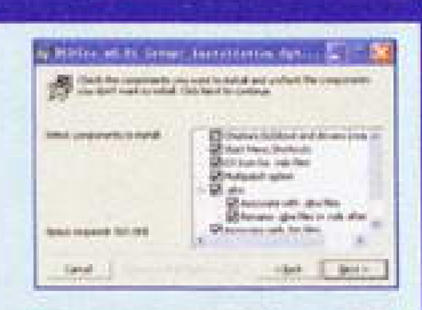


点击I Agree按钮同意安装。

3

出现安装组件界面，建议全部勾选，点击Next按钮继续安装。

4



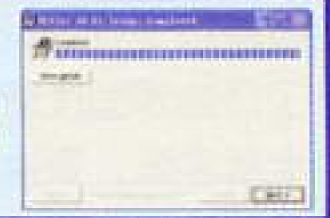


5

进入路径选择界面，点击Browse按钮选择安装目录，点击Install按钮开始安装。

出现Completed字样表示安装完毕，点击Next按钮。

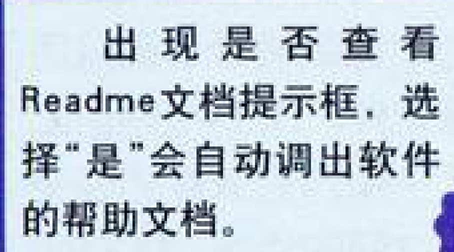






选择需要使用的烧录卡驱动，可以选择多个烧录卡，点击OK按钮完成安装。

7



出现是否查看Readme文档提示框，选择"是"会自动调出软件的帮助文档。

8





进入Windows的开始菜单，我们能找到DLDIrc的安装项。

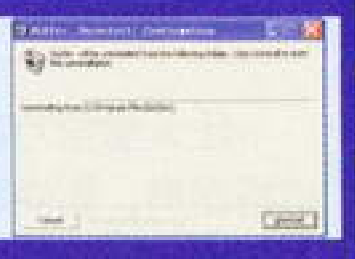




选择Chishm's DLDI homepage可以进入程序官方网站。



选择Unins tall能够卸载程序。

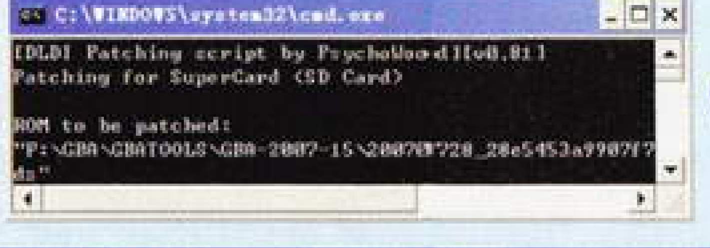


DLDIrc会自动关联硬盘中.nds或.gba格式的文件，并更改文件图标。





双击需要打补丁的自制软件，弹出DOS运行对话框。



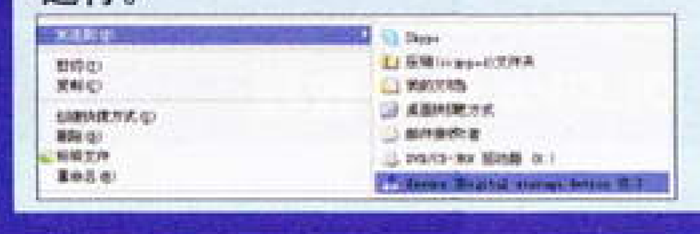


按键盘任意键开始打补丁，出现"请按任意键继续提示"字样时，说明补丁完成，再按键盘任意键关闭DOS运行对话框。





将打好补丁的自制软件拷贝到烧录卡中即可运行。





TIPS 小技巧

1.选择烧录卡驱动时应尽量多选几款烧录卡。
2.软件会在原文件上直接打补丁，为避免出错，最好对原文件进行备份。
3.在自制软件上点击右键会弹出补丁选项也可以对软件打补丁。

8月初，神游竟然推出了两款中文掌机游戏，分别是iDS上的《神游马力欧DS》和GBA上的《极速F-ZERO未来赛车》。屈指算来，iDS上的中文游戏迄今为止只有4款，而NDS上已发售游戏早已过千款。看来，iDS在国内还有很长的路要走。文末给出软件下载地址：http://www.tg777.com/Software.asp?id=4061，并感谢一起游(http://www.17u.com.cn)网友的大力支持。



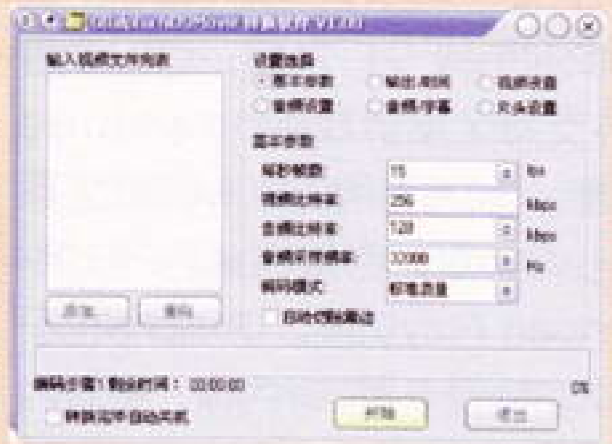
文 小超
编 米格

最近，国内的烧录卡界没什么动静，国外的烧录卡界却热闹非凡。由NeoFlash举办的Neo Summer Compo 2007和由DS-Xtreme发起的Dev-Fr Coding Compo 2007两个软件大赛正如火如荼地进行。Neo Summer Compo 2007仍旧只针对掌机方面，Dev-Fr Coding Compo 2007则将触角伸到了家用机领域，无论是NDS还是Wii、PS3的软件都可以来参赛。比赛的奖品十分丰厚，吸引了众多软件作者参与。

M3/G6

厂商网站：http://www.gbalpha.com

DSM视频转换软件推出



前段时间我们曾报道过M3、G6烧录卡用DSM视频转换软件即将推出的消息，引起了众多玩家的注意。7月31日这款软件终于正式发布，大家可以自行转换喜爱的视频在NDS上观看了，软件可以到Gbalpha官方网站下载并安装。DSM视频转换软件的功能十分强大，具有以下特点：

1. 支持各种常见的多媒体视频文件作为源文件进行转换；
2. 支持批量添加和批量转换；
3. 当前任务转换进度和剩余时间显示；
4. 可设置基本参数，支持帧数、视频比特率、音频比特率、音频采样频率、编码模式进行调整设置，支持自动切除黑边；
5. 可设置输出目录，可对转换影片的开始时间和结束时间进行设定转换其中的片断；
6. 可调整视频参数，包括色度(色调)、饱和度、亮度、对比度、锐化的调节；
7. 可以设置在转换时放大或缩小音量，可以选择声道和进行音频同步调整；
8. 支持指定音频文件和外挂字幕进行合成，支持文本标志设定，使编辑功能更为充实；
9. 可以选择单独的视频文件进行的视频插入编辑功能(如加入片头广告或版权影像等)，可以插入图片作为视频导航显示，支持影片切换的过渡效果选择；
10. 支持批量任务完成后自动关机。

使用DSM视频转换软件用户系统应安装AviSynth V2.5或更高版本，否则无法添加视频文件。另外，如果参数设置不当，可能会导致视频画面、声音不正常的现象，用户系统内多媒体插件的版本、种类不同也会引起视频的兼容性差异。一般来说，由于画面复杂程度和压缩码率配额的原因，转换动画会比转换电影的效果要好一些。

M3新版内核发布

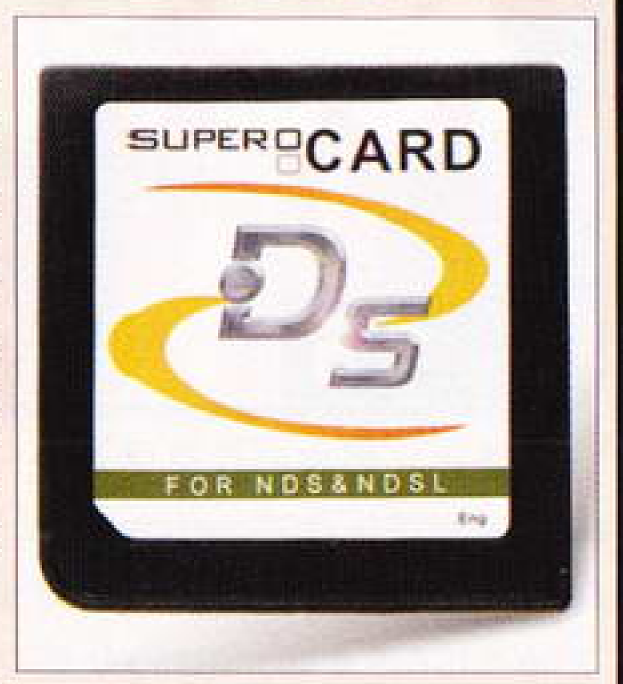
Gbalpha于7月31日推出M3烧录卡用C35内核。新内核在多媒体扩展功能组件加入对DSM视频转换软件视频的支持，可以识别SDHC标准的SD、miniSD和microSD存储卡。SDHC是发布不久的SD卡新标准，支持更大容量，但M3对SDHC存储卡的支持仅限于在NDS模式下，而且使用该类存储卡尚不能进行游戏，但可以使用多媒体类的所有功能。



Supercard

厂商网站：http://chn.supercard.cn

SuperCard于7月24日推出SCDSO用V1.01版固件。新版固件修正了读取FAT32文件系统不稳定所造成的启动菜单死机、白屏问题。新版固件分别对应中、英、日三个不同语言版本，用户要根据手头SCDSO的版本选择不同的固件，并不通用。刷写固件成功后，同时按NDS的L、R键自检会显示固件版本号为V1.01。如果SCDSO刷写过程中断电或出现其他问题，导致刷写不成功，玩家可以使用其他能够执行NDS游戏的烧录卡，将固件刷写程序拷入并执行，然后拔出烧录卡插入SCDSO，根据提示再次刷写即可让SCDSO恢复正常。



R4DS

厂商网站：http://www.r4ds.com

R4DS新内核推出



R4小组于7月30日发布R4DS烧录卡用V1.11内核。新内核解决了《塞尔达传说 幻影沙漏》日版等部分游戏无法复位的错误，加入金手指实时开关选项，提升了金手指的兼容性。新内核还内置了多媒体软件MoonShell V1.71版，可以软复位和重启，另外支持全部游戏的Download Play单卡联机功能。R4DS专用的ROM减肥工具也于7月31日推出V2.0版，容量缩减后的ROM能正常使用Download Play功能。Gbalpha也于7月31日推出M3DSS烧录卡用C09内核，更新内容同R4DS V1.11内核。

NCard

厂商网站：http://www.superdslink.com

NCard新内核发布

Superdslink于7月24日发布Ncard用新菜单版本V2.53版。新版内核修正了global.ini文件无法改变9圆点颜色的问题，加入对Download Play单卡联机模式的支持。支持Download Play功能的ROM右侧会显示无线传输小图标，打开该功能后ROM载入速度会变慢，如果发现影响了ROM兼容性可以通过设置global.ini文件关闭该功能。V2.53菜单版本兼容V1.45U盘版本，用户将卡内原有的dsystem和xmenu.dat删除，复制新版xmenu.dat到卡上即可完成升级。



NDS模拟器使用大全

——DeSmuME篇

文 寰仔 编 米格

在《掌机王SP》68辑中，我们为大家介绍了功能最为强劲的NDS模拟器——No$GBA，而本辑我们要为大家介绍的同样是一款老牌NDS模拟器——DeSmuME。虽然DeSmuME在整体功能上还远不及No$GBA，但作为为数不多的支持商业ROM、甚至能够完美模拟部分商业ROM的模拟器，我们也来为大家简单介绍一番。也许你手头上的那个No$GBA无法运行的ROM，就能靠它来解决哦。

DeSmuME简介

说起这款模拟器的开发历程那可是相当的漫长而艰辛，在NDS诞生之初，作者yopyop就开始着手模拟器的研究，而当DeSmuME刚刚获得突破性进展之际，却因为法国新出台的一项法律而被迫中止。当时No$GBA还未加入NDS模拟功能，而能够运行商业游戏的模拟器也只有iDeas和DeSmuME，所以DeSmuME宣布中止开发无疑为NDS模拟器的发展前景蒙上了一层阴影。不过不久后放出的DeSmuME新版本消息又让大家为之一震，能够模拟3D游戏、速度上的大幅提升令玩家们欣喜不已。之后推出的0.5.0版大幅提升模拟效率，并加入声音模拟，而2月底推出的0.6.0版已经能够让玩家在电脑上体验最新的NDS ROM，而最近放出的DeSmuME 0.7.2版已经能够完美模拟大量2D游戏以及部分3D游戏，下面就让我们来看看这款模拟器的使用吧。

DeSmuME使用详解



第一步：上网下载DeSmuME最新版，解压缩后直接运行DeSmuME.exe即可开启模拟器。

第二步：点“文件”→“打开”即可浏览电脑上的NDS ROM文件。DeSmuME除了支持标准NDS ROM文件外，还能够打开.ds.gba格式的NDS自制软件，不过DeSmuME并不能够直接打开压缩的ROM文件，因此一定要先将网上下载的ROM压缩包解压后才能使用。





第三步：一旦打开ROM，模拟器就会自动运行，点击“模拟器”菜单，可以“暂停”或是“重置”模拟器。



第四步：模拟器还可以进行窗口翻转、窗口放大等操作，可以在“查看”菜单下完成，这也是DeSmuME比较人性化、比较独特的地方。像运行《成人脑力锻炼》这种需要将NDS横过来拿的游戏时，就可以将屏幕翻转90度来将游戏画面转正了。如果觉得模拟器画面太小，可以通过“窗口大小”来选择缩放倍数。

第五步：DeSmuME的所有模拟器配置项均在“配置”菜单下列出，要说明的是它的配置不像No$GBA那么繁琐复杂，但这也限制了配置项对游戏的优化功能。如果一些游戏运行很慢，基本没有有效的调整办法，调整选项并不能提高多少速度。不过一般1GHz以上主频的CPU



运行2D游戏都没有什么问题。下面详细说明一下各配置菜单的功能。



存档类型： 这里可以选择NDS游戏的存档芯片类型，一般选择“自动检测”即可，如果游戏开始出现存档损坏的警告或是存档后下次运行游戏无法读取，那么则需要手工进行选择。和使用烧录卡一样，模拟标准存档文件会被自动创建在ROM所在文件夹下，并与游戏ROM同名。另外，模拟器也支持直接读取R4、M3DSS、SCDSO这类烧录卡的存档文件，可以接着你在NDS上的进度继续玩，而且模拟器本身使用的也是标准存档文件，而不像No$GBA那样加密了游戏存档，DeSmuME的存档是可以再拷贝到烧录卡上继续游戏时使用的。

按键配置： 这里可以设定NDS按键在键盘上的操作映射，模拟器虽然不支持手柄操作映射，但我们可以再通过Joytokey这类手柄映射键盘的软件再将手柄按键映射到模拟器设定的键盘按键上，从而实现手柄的支持。

个人信息设置

↑：	UP
↓：	DOWN
←：	LEFT
→：	RIGHT
A：	V
B：	B
L：	C
R：	N
X：	G
Y：	H
开始：	ENTER
选择：	SPACE

默认 确定



声音设置： 这里可以设置声音输出使用驱动的音频核心、音量缓冲和音量大小，一般采用默认即可。

固件设置： 这里主要设置NDS固件中保存的使用者信息，这些信息往往会被游戏识别用来创建人物资料或激发玩家生日发生的特殊事件。由于DeSmuME不像No$GBA那样可以先模拟NDS固件完成各种主机设定后再进入游戏，因此就需要通过菜单设定以便游戏调用。





跳帧： 模拟器运行游戏时，顶部的DeSmuME程序名称后面会显示当前运行帧数，而如果某些游戏如果运行速度过慢(比如帧数显示只有4到5)，就可以选择模拟器跳帧数，通过提高跳帧的帧数来提高一些速度，跳帧数值设置过大会导致游戏画面不连贯，一般选择“自动”即可。

语言： 这一项用来设定模拟器界面语言，功能就没什么好说的了。

第六步： 模拟器还提供了即时存档的功能，“文件”菜单下的第二大部分就可以进行这些操作，只是实在不怎么靠得住，基本可以无视。模拟器还可以导入DS－Xtreme等保存的游戏内存。另外在“文件”菜单下还可以截取模拟器画面，如果选择“快速截图”，画面会自动以printscreen.bmp的名称存储于游戏ROM文件夹下，如果该文件已经存在，模拟器会自动覆盖先前的文件，因此使用时要小心。

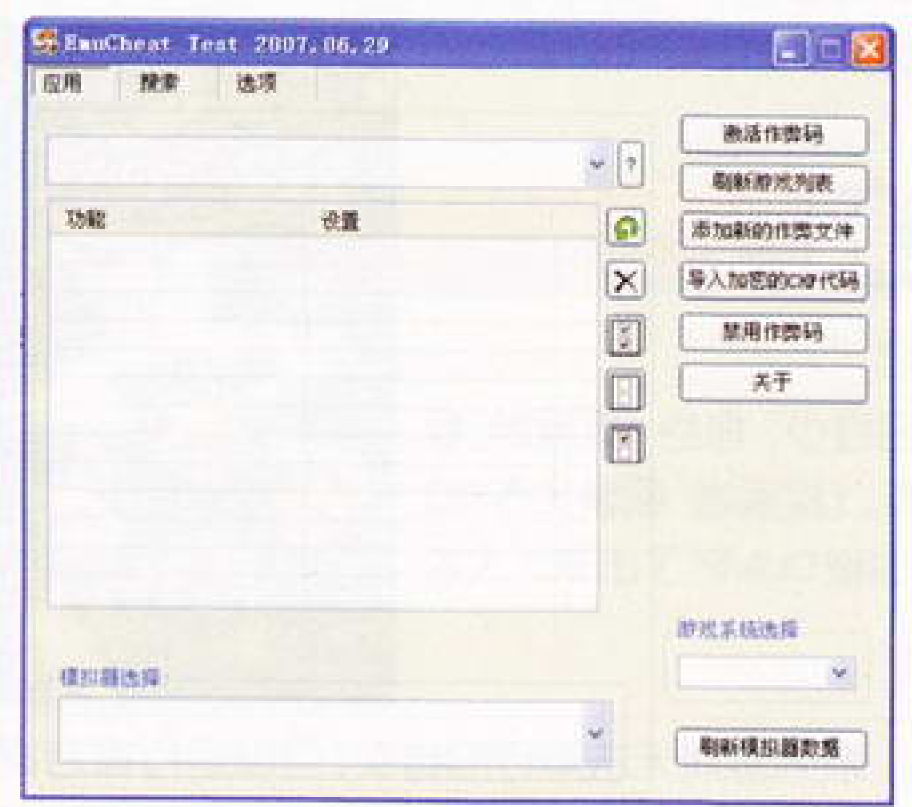
第七步： 模拟器“工具”菜单还提供了一些选择显示图层、反编译等高级功能，以供汉化、破解爱好者们使用。



DeSmuME的兼容性还有待提高，许多新游戏和大部分3D游戏使用DeSmuME都存在问题，相比No$GBA确实还需要提高。不过DeSmuME使用简单方便，而且能够模拟部分No$GBA无法运行的游戏，还是可以作为模拟NDS游戏的后备选项的。

EmuCheat新版介绍

EmuCheat这款国人制作模拟器修改工具于6月份更新了新的版本，在功能上进行更多改进，用起来更加方便，尤其是对我们所使用的NDS模拟器而言。EmuCheat 2007.06.29版本支持No$GBA、DeSmuME以及ideas三大NDS模拟器，并且内置了900多个NDS ROM的金手指，惟一限制就在于只能配合这些模拟器在6月29日以前的版本来使用，而无法侦测到最新版本的模拟器程序对其进行修改。以DeSmuME为例，使用EmuCheat就只能配合0.7.1版进行修改，而无法使用0.7.2版。由于EmuCheat新版本在使用上进行了较大更新，下面我们就来为大家详细介绍一下。



第一步： 下载最新版本后解压缩，并运行ECTEST.EXE的主程序。新版EmuCheat下方不见了一大堆的模拟器选择按钮，而改成了自动侦测模拟器的模式。



第二步： 打开0.7.1版DeSmuME主程序，选择运行ROM后，切换回EmuCheat，这时点击最下方的"模拟器选择"框，就可以选择侦测到的DeSmuME了。

第三步： 选择了DeSmuME后，上方的代码列表就会弹出一大堆修改代码，我们可以根据ROM编号快速方便的找到当前运行的游戏ROM。



第四步： 在钩选了需要激活的金手指项目后，点击右上方的"激活金手指"按钮，就可以享受金手指带来的乐趣了。



第五步： EmuCheat还支持金手指代码搜索，熟悉FPE等修改工具的玩家应该都不陌生，而且之前我们已经为大家做过介绍，这里就不再赘述了。



简单几步就能实现游戏修改的目的，你是不是也想尝试一下呢？最后给出文中软件的下载地址：http://vista.levelup.cn/editorsftp/pocket/SP70/NDS模拟器.rar。



PSP软件学院

文 C.H.1.
编 米格

VOL.7

PSP—2000已经预定于9月20日在日本发售，售价则为19800日元。PSP—2000的改进幅度并不大，但身边已经有好几位朋友跃跃欲换了，打算新机一出即刻购入。莫非大家都对PSP—1000的造型厌倦了？下面先看看近期的PSP软件新闻。

游戏破解

PSP游戏破解继续

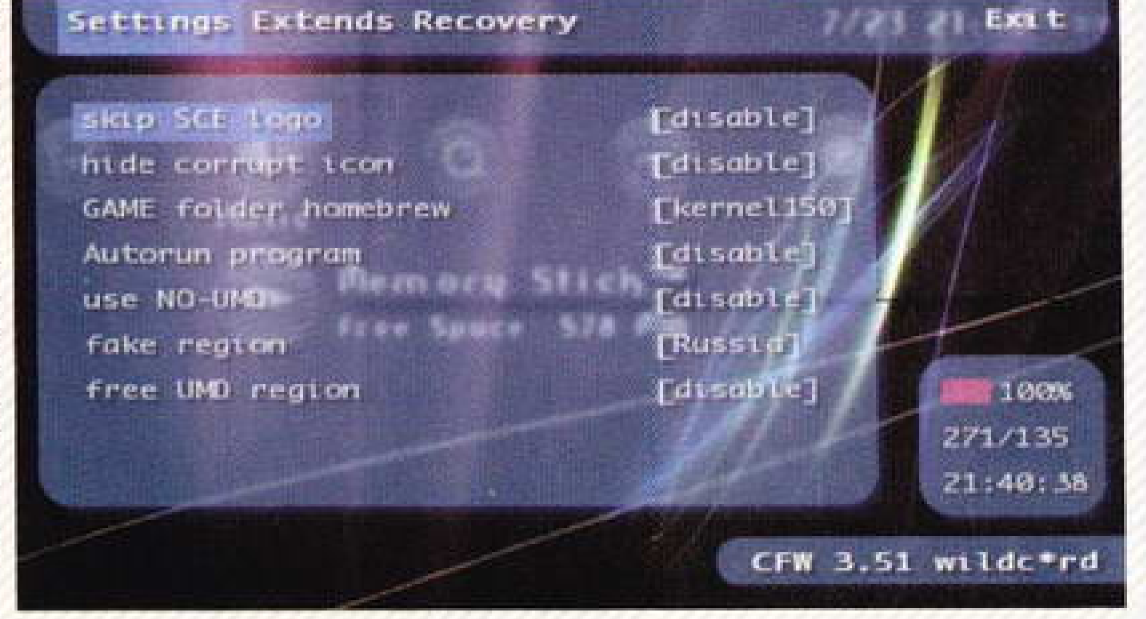
最近PSP上被成功DUMP出的ISO数量依旧很少，包括《捉猴啦 猴猴大作战》、《异形症候群》、《合奏曲 携带版》等。《捉猴啦 猴猴大作战》的繁体中文版和《荒野兵器 交叉火力》的ISO也被DUMP了出来，大家可以下载一玩，这可是近期为数不多的大作哦。

M33新版推出

短短半个月的时间，M33已经顺利接替OE，成为最受欢迎的自制固件。开发小组也不负玩家厚望，不断推出新版本。M33于7月下旬发布了V3.52版，支持了索尼官方的3.52版固件，修正了免盘模式下Simple2500系列游戏无法运行的错误，可以运行官方提供的PS游戏，解决了浏览PS游戏说明书的问题，CPU设定中加入20/100选项。新版M33能够免UMD引导盘运行众多PSP游戏，而且可以直接选择中文语言，不需要打补丁。

全新自制固件发布

M33自制固件正火，又有名为Wildcard的破解小组发布全新的自制固件。该固件是通过3.10官方固件进行反向破解得到，在PSP中显示版本号为3.40*。3.40*固件具有官方3.40固件的所有功能，采用全新风格的恢复模式，可以在系统界面加入配置菜单，另外还将GAME150和GAME340统一合并到GAME目录内。3.40*的刷机方法和OE固件基本相同，不过目前并不是很稳定，大家要谨慎考虑。



模拟器

fMSX PSP 新版推出

PSP用的老式计算机MSX模拟器fMSX PSP于7月24日发布V3.3.2版。新版速度提升60%，《合金装备2》等MSX2游戏即使CPU在222Mhz速度下也能全速运行了，修复了电源导致的内存溢出错误。



PSPUAE 新版公开

PSP上的Amiga模拟器PSPUAE于7月下旬推出V0.63版。新版移除了多余代码以获得更多内存，优化代码，提升了速度，修正了内存选择和系统崩溃问题，加入复位时检测自动放大的命令，删除了自动跳帧中的0选项设置等。



自制软件

PSP 内容管理器新版推出



电脑上的PSP文件管理工具PSP内容管理器于8月3日推出V1.6版。新版支持自制固件，用户可以自行设定自制固件的名称、目录；支持新目录ms0:\MUSIC，ms0:\VIDEO，ms0:\PICTURE，ms0:\DCIM；可以对大容量如PS游戏的PBP文件进行编辑；能识别.avc、.pps、.umv扩展名的文件；增强了UMD ISO列表功能，通过右键菜单可浏览任意目录；页面按钮可以通过页面按钮上的右键菜单或是通过页面选项来任意隐藏、显示；修正了无法读取硬盘中CSO文件的错误；不再输出pspcontentmanager.log文件。

IRShell 新版发布

久久没有更新的PSP必备软件IRShell于7月28日、8月5日推出V3.6、V3.61两个版本。新版支持M33固件；能直接运行PS游戏，也可以通过USB或者无线网络连接到电脑运行PS游戏；整合了ISO备份插件并能备份UMD Video的ISO；能快速在1.5 EBoot和3.5x EBoot程序间切换；加入快速退出功能，可以迅速关闭正在运行的游戏或者软件并回到IRShell主界面；改进了软件自动启动插件；加入PSPComic插件可以观看漫画，支持CBZ和CBR漫画书格式；能够在3.xx固件中与PC进行无线网络连接；设置中加入是否使用音符键进行截图的选项；修复了在PS游戏时更改CPU频率引起的画面错误以及无线联网方面的问题。



Bermuda CS 新版公布

PSP 用绘图软件 Bermuda CS 于 7 月下旬发布 V5 版。新版可以用铅笔或刷子工具绘画，加入颜色填充、橡皮擦功能，支持 3 种不同的绘图效果。



PSPIRC 新版推出

PSP 用 IRC 聊天软件 PSPIRC 于 7 月 30 日、8 月 3 日分别推出 V1.0.2、V1.0.3 两个版本。新版采用 Afkim 的 IRC 聊天引擎，支持多频道聊天，采用 Danzeff 虚拟键盘，登录窗口可填写昵称，在主菜单中加入单词列表，采用全新图片和图标，可以正常显示文字颜色，清除了多余代码。



PSP 用 BT 下载软件即将出炉

BT 下载已经成为目前最常用的下载方式，很多用户通过 BT 下载来获取游戏 ISO 和电影等文件。CNGBA 上的蓝色性幻想网友于 8 月 6 日发布消息说，自己的一个朋友正在开发名为 PSPtorrent 的软件，可以在 PSP 上进行 BT 下载。PSPtorrent 参照 Linux 下的 Ctorrent 软件制作，用户需要通过 USB 连线将 BT 种子拷贝到记忆棒内，并开始下载，下载文件容量不能大于 2GB。目前软件还处于初级开发阶段，运行不太稳定且界面比较简陋，下载速度超过 350KB/S 会死机，电池电力只能维持 80 至 95 分钟。软件即将发布公测版，一起期待吧。



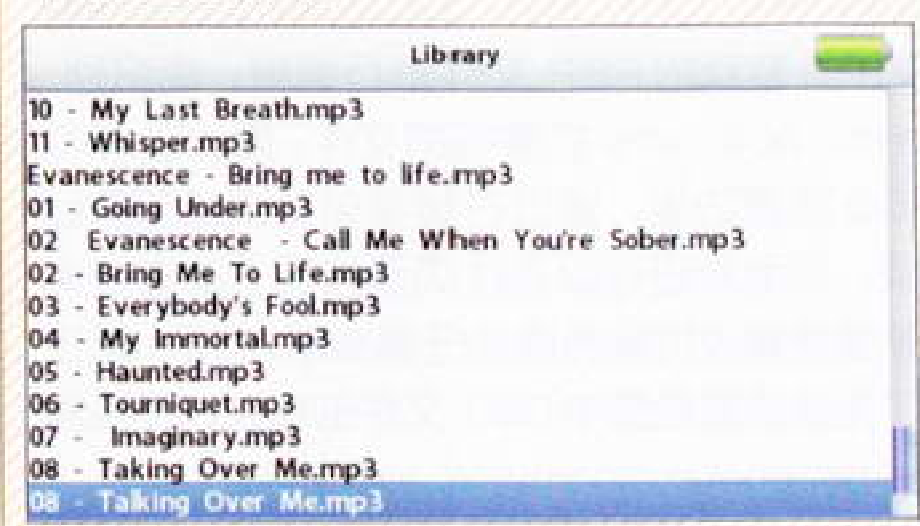
LightMp3 新版发布

PSP 上的音乐播放软件 LightMp3 于 7 月 31 日、8 月 4 日推出 V1.3、1.4 两个版本。新版加入调节 CPU 频率、时钟、均衡器的功能，可以从文件中读取均衡器设定，加入新的音量调节方法，能显示瞬时码率，修复了没有 ID 3 信息时无法显示文件名的错误以及按 HOME 键不能正常退出的问题。如果你想让 PSP 能长时间播放 MP3 音乐，可以试试这款软件。



Xandu's Media Player 新版公布

PSP 上的音乐播放工具 Xandu's Media Player 于 8 月 4 日发布 V1.2c 版。新版是为参加 Neo Summer Compo 2007 软件大赛开发的专用版。Xandu's Media Player 简称为 XMP，能播放 MP3、WAV、OGG、MOD、S3M、IT 等格式的音乐文件，支持 ID3 显示并有多种播放模式。软件最大特点是类似于苹果 iPod 的播放界面以及操作方式，而且播放声音也比较大。





百谷拼音搜新版公开

PSP上网用的汉字输入工具百谷拼音搜于7月26日推出V1.5版，加入时下流行的搜狗音乐搜索引擎。7月27日，作者Gadget2k再次发布新版，修复了不能用方向键选键盘按键的问题。

PSP Filer新版推出

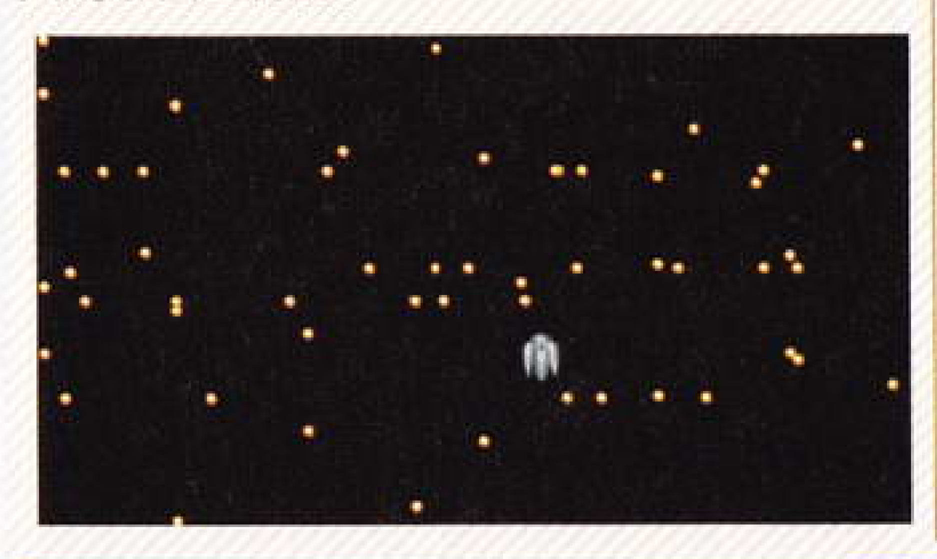
PSP上的文件管理工具PSP Filer于7月24日、8月6日推出V3.7、V3.8两个版本。新版加入意大利语言，可以删除只读文件夹，复制文件时加入覆盖全部选项，修正了系统文件夹无法移动、文件容量不能正确计算的错误。



同人游戏

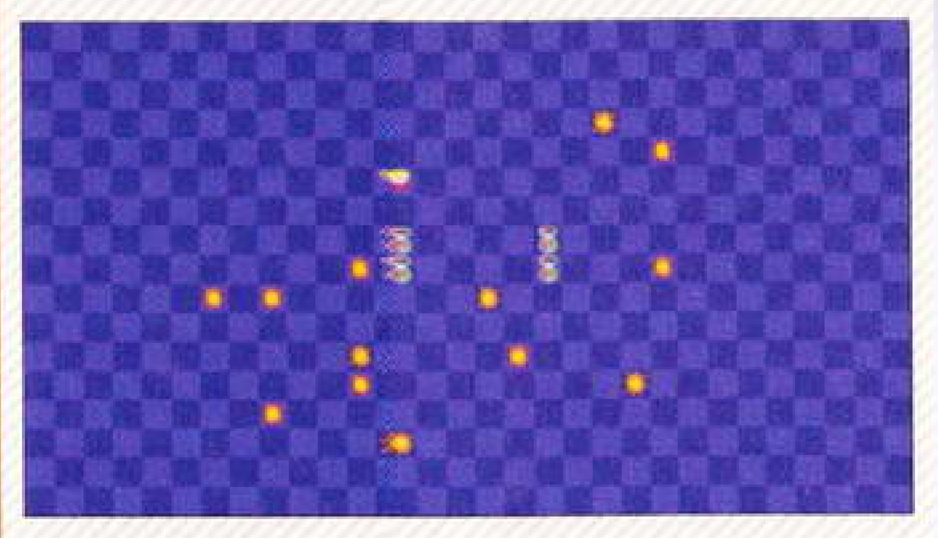
《Gunfor》新版发布

PSP上的射击游戏《Gunfor》于7月28日、29日发布V1.1、V1.2两个版本。玩家要操纵战机躲避子弹，新版加入了对MP3音乐的支持，能选择4种不同难度，增加等级设定，关闭了截图功能。



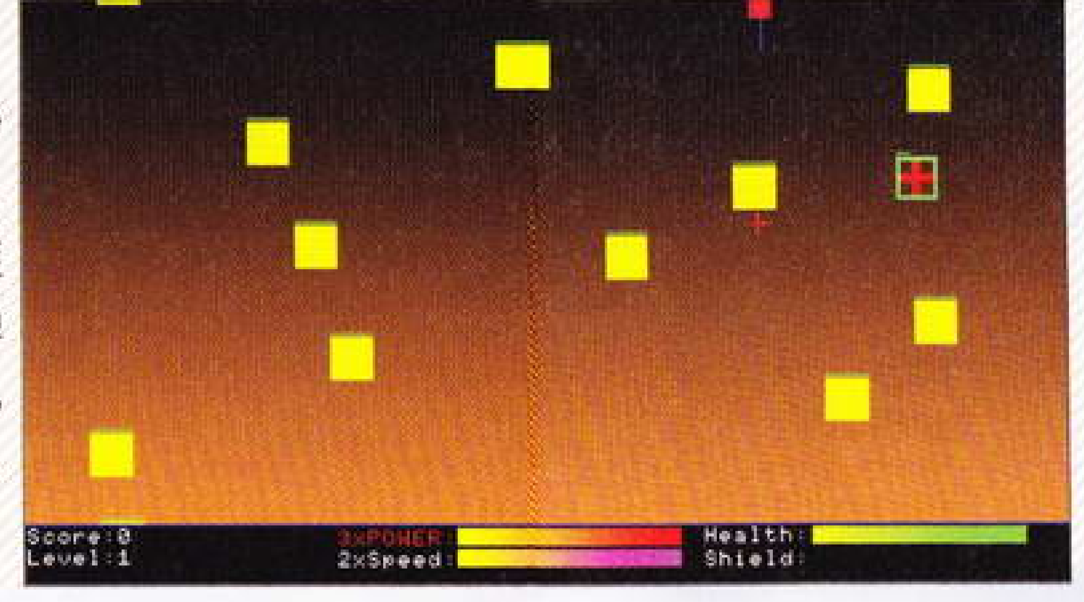
《PSPRobots》新版公开

PSP用益智类游戏《PSPRobots》于7月26日推出V0.2版。新版加入能使用安全模式启动游戏的设置，修正了机器人不会被消灭的错误，每关后会发布成绩。



《Shoot4Fun》新版发布

PSP上的射击游戏《Shoot4Fun》于8月6日发布新版。新版加入了体力、速度、力量等设定，能选择4种不同难度，按START键可暂停游戏，主菜单中加入介绍选项，修改了Insane模式。玩家要操纵方块一样的战机攻击敌人，按×键发射子弹。



PSP-2000具有视频输出功能，可以在电视上观看PSP播放的视频。可反过来，为什么不为PSP-2000加上视频输入功能呢。PSP这么大的屏幕，如果接上DVD看影碟或者PS2玩游戏，效果应该也不错。文末给出本辑软件的下载地址，网址为http://www.tg777.com/Software.asp?id=4060。

达人视频自己做

——视频剪辑软件推介

文 米格

在上辑的内容中，我们为大家介绍了如何录制PSP游戏视频，不过想要制作一个完整的栏目，总不能就把这些拍摄的素材文件一股脑都发到网上给人看吧？拍个小短篇，除了拍摄外，第二步就是剪辑了，通过剪辑，才能将视频中录制失败、没什么用的片段从一整段视频中删去，然后把这些素材整理成一个整体，甚至还可以做一些字幕、特效让自己的视频看上去更加专业。本辑的内容中，米格就来为大家推荐几款使用方便而又功能出色的剪辑软件吧。

1 Windows Movie Maker



现在很难找到一款不使用Windows系统的个人电脑了吧，而强大的Windows系统本身其实早在千禧年推出的Windows Me中就整合了一款剪辑软件，它就是Windows Movie Maker。现在，我们在Windows XP的开始菜单下就能找到这款软件的快捷方式，是玩家最容易获取到的剪辑软件了。这款软件主要面向家庭用户，功能上自然就薄弱许多，只支持单轨视频编辑，转场、特效的功能也非常有限。但使用它处理达人视频剪辑还是够用的。使用时直接将我们录制的PSP视频文件拖入到程序中，然后把它们添加到下方时间线上即可，在时间线上点击视频的头或尾部进行拖动就能实现最基础的剪辑功能，如果要加入字幕和特效，就点击工具菜单选择相应的选项。完成项目后点击“文件”菜单的“保存电影文件”就能将制作好的视频以WMV格式存储在电脑上了。虽然Windows Movie Maker在功能上无法与其他专业剪辑、非线性编辑软件相比，但无需安装、使用简单、系统配置要求低就是这款软件最大的特色，大家不妨亲自尝试一下。

Tips.转场

“转场”这个词语在视频剪辑里面的意思就是指将两段影像衔接起来。与一般的直接播放完一段影像后直接开始播放下一段不同，转场的使用可以让影像衔接更加自然，最常用的转场特效就是黑场，就是指A影像快要播放完毕时让屏幕渐渐变黑，然后再慢慢从黑色过渡到B影像。除了黑场转场外，还有A、B直接过渡的转场和各种百叶窗、翻页等转场效果，应用转场让可以让视频看起来更有统一感。

2 友立会声会影（Ulead VideoStudio）



友立公司推出的会声会影可以说是目前使用最多的家用剪辑软件了，米格就有许多喜欢玩DV的朋友使用这款软件制作电脑视频和DVD影像。这款软件使用简单、功能强大，而且内置很多模版可以让你制作视频更加得心应手。这款软件拥有一个视频层和一个视频覆盖层，可以轻松实现画中画效果，并能够加入抠像功能。软件还提供字幕、音乐层用来制作配音、字幕。支持大量图片、视频、音乐格式的文件导入。刚刚也提到，这款软件附赠了大量的视频转场特效模版，将这些模版直接拖出到时间线上就能轻松使用。而且作为一款非线性视

频编辑软件，它还具有调节视频素材色彩、播放速度等功能，能够制作出丰富的效果。制作完成的视频，我们可以通过软件输出成avi、rm、wmv、mp4等各种格式，也可以直接刻录成DVD光盘，非常的方便。

Tips.非线性编辑

所谓非线性编辑就是指用电脑来剪辑视频，与传统剪辑录像带的线性编辑不同，非线性编辑可以随意打乱素材、插入镜头、修改录制画面，这些都是以前的线性编辑无法实现的。

3 Adobe Premire

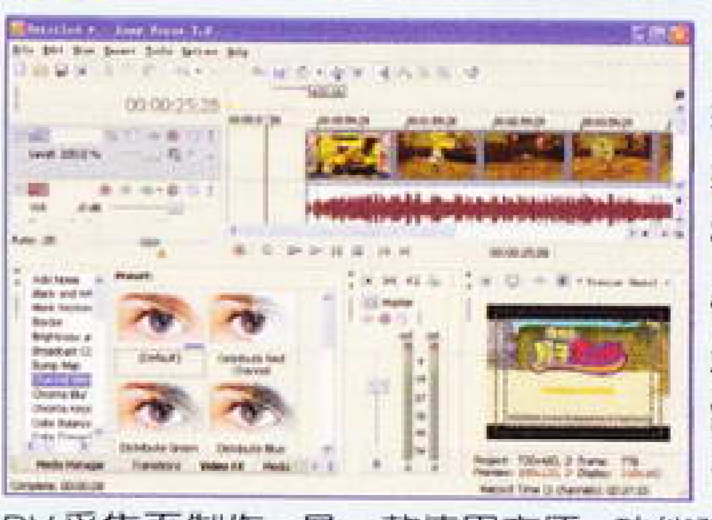


制作PhotoShop的Adobe公司大家应该都听说过吧，这款Adobe Premire就是他们推出的一款专业的非线性视频剪辑软件。之所以说它专业，首先它的视频层是可以随意创建的，而不是固定的一到两层。另外它拥有丰富的参数化特效，一个特效通过调节不同的参数就能实现出各种不同的效果。至于支持的素材格式以及输出视频格式，可以说几乎涵盖了所有电脑常用视频格式，并且和PhotoShop、After Effect等Adobe公司制作的软件都有着良好的格式接口，方便编辑、调用各方面素材。与前面两款软件相比，Adobe Premire的功能就要庞大、繁琐许多了。如果你对视频剪辑感兴趣，那么可以研究一下，它不仅会对你制作普通的达人视频有所帮助，而且各种特效功能还能让你创建出专业的游戏视频。

Tips.时间线

时间线的功能就和它的名称一样，用来记录视频每段时间的事件，例如我们制作的视频第1分钟播放A片断，第2分钟播放B片断。所有非编软件都有时间线这一功能，将一段视频放在时间线上都会有预览画面，这样通过时间线我们可以直观了解视频每个位置的内容，以方便我们进行剪辑。

4 Sony Vegas



最后给大家介绍的这款Sony Vegas软件是由Sony制作的，它专门针对DV采集而制作，是一款使用方便、功能强大的非编软件。与Adobe Premire相比，Sony Vegas有着不输于它的功能，但操作上让人感觉更人性化，而且这款软件的即时特效生成功能非常强大，编辑过程中就能在预览窗口即时看到视频特效的最终效果，而不需要先进行缓冲。软件同样支持各种格式的视频、音频素材文件，同样支持创建无限音频、视频轨道进行合成。软件转场特效制作非常方便，直接将两段视频文件在时间线上叠加放置，就能自动进行过渡处理，将转场特效模版拖动到这个重叠区域后就能直接应用各种翻页、闪光等转场特效，剪辑起来非常方便。这款软件采用了特效链结构，也就是说一段素材可以先加入A特效，再在输出的结果上加入B特效，所有特效都有单独的设定属性页面，而且互相之间不会产生冲突，可以无限叠加，大部分还能支持关键帧动画，特效功能不输于其他的专业非编软件。容易上手、功能强大就是这款软件最大的优势，我们《米饼爆笑狩猎生活》中的各种效果也是出于这款软件之下，所以米格也首推这款软件，有了它，剪辑达人视频你也会得心应手的。

Tips.入点、出点

剪辑一段视频最常提到的就是入点和出点了。一段视频中我们往往只需要其中的一段或几段，但在把素材拖入时间线时会自动将整段视频都放上去，这时我们就需要调节入点和出点来调节视频在时间线上出现的部分了。入点就是指一段视频中有效片断的开始点，出点则与之相对，是指有效片断的结束点，大部分非编软件都允许操作者将光标放置在视频开头或结尾处，按住左键左右拖动来编辑入点和出点的位置，或者将光标放置在视频入点和出点的位置直接剪断视频。

如果想要制作出精彩的达人影像，那么至少也需要掌握一款剪辑软件。由于篇幅有限，在这里我们只能对这些软件做一个简单的文字介绍，不过师傅领进门，修行在个人，感兴趣的朋友不妨去网上看看这些软件的使用教程，也可以通过Email与米格交流心得哦。



掌机市场扫描

栏目主持 马修

在栏目开头先说两事，一是最近各地连降暴雨，对当地居民的日常生活造成不小的影响，对农民伯伯来说更是苦不堪言，真希望能快点见到久违的太阳，不过看了天气预报才知道这种情况似乎还要持续一段时间。另一个就是关于学生玩家的一件大事——开学，一个暑假下来，才发现原来自己没完成的作业比没通关的游戏多，随后的日子就少不了熬上几个通宵，这其实就是某人学生时期的真实写照……废话不多说了，让我们关注一下本辑的市场扫描吧。

深圳

文 乌冬

在被骄阳连续"烤验"了将近两个月的时间后，深圳终于也迎来了难得的暴雨，高温的天气终于得到一丝缓解。不过火爆的深圳掌机市场，却一直都见不到有缓解迹象，缺货和部分主机价格居高不下都是造成时下市场形势紧张的主要原因。

PSP方面由于早前降级程序的出现，使硬降版的机器已经没有了任何优势，就算打出了1280的低价，也鲜有人问津，因为比它在各方面更有优势的软降机器也只是贵了60块钱，为1340元。闪存卡方面，近期没有很大的变动，SONY高速4G记忆棒依然维持在308元的低价，SONY高速2G则为165元。两种棒的价格浮动都只在10元左右。

任氏掌机方面基本可以分为3种主流势力，一为超廉价级的美版白色NDSL，只卖1060元，向想加入掌机族群的同学极力推荐。第二种为市面比较少见的日版"金属玫瑰红"和"光泽银"NDSL，1190元的价格只有有"爱"的玩家才会拿下。第三种的是供货断断续续iDSL，虽比美版略贵为1130元，但完善的售后服务也受到不少玩家的青睐。

各地的R4烧录卡都出现一定程度缺货现象，造成这种原因的说法也是五花八门，有人说是供货商故意积压，进行恶意的价格炒作，还有说是由于R4厂商惹上官司，导致暂时停产。至于这些说法的真假就不得而知了。

广州

文 江西恐龙

又到了雷雨季节，8月的响雷真是刺耳呀。在这样的季节里大家要多注意防雷，在打雷的时候尽量不要开启电器，也不要接触家里的水管、自来水等导电物。不过PSP和NDSL就当然能玩啦，但也要注意打雷的时候切勿充电。

经过了一两个月的消磨，广州各大游戏店的硬降PSP已经基本清空。据了解，大部分硬降机器都以相对低廉的价格批发到南昌、武汉、郑州等大城市了，因此各位内地的玩家在购机时请多加留意。相对来说广州、深圳等广东大城市的玩家在购买软降机器时被坑的几率会小一点。

广州现在各大游戏店里的软降PSP价格差距都比较大，最便宜的要属蓝色软降PSP，价格仅1228元，而金色、银色软降PSP的价格则为1268元。黑色软降PSP价格为1300元，最贵的机器要属白色软降PSP，价格为1350元。

从这次的价格调查结果看来，1228元的蓝色软降PSP已经确认为近年来PSP最低价格。就连之前的硬降PSP最便宜的时候都要卖到1270元呢，看来今年暑假绝对是购买PSP的最好时机！

记忆棒的价格基本上没有太大变动，4G组装高速记忆棒的价格由315元上升为320元。2G高速记忆棒价格为170元。

上辑笔者曾经报道说NDSL的最新版本"光彩银"、"金属玫瑰红"的售价为1198元。但今日笔者再次前往游戏市场，店员的报价已经变成了1300元。目前美版NDSL为最便宜的版本，价格为1098元。而神游iDSL则开价1150元。从性价比上考虑，神游iDSL尽管比美版贵了约50元，但还是很值得购买的。原因当然不用多说了，220V电源、中文菜单、全国保修都是我们选择行货的理由。

北京

文 德科

在强调掌机便携性的今天，PSP-2000型竟然把视频输出作为卖点不得不让人觉得Sony在抽自己嘴巴。对此任天堂却没有任何想迎战的表示，反正现在NDSL天天都卖到断货，不管结果怎样，双方都很坚持自己所走的路线。

最近有留意PSP价格的玩家应该会发现现在的主机价格忽高忽低，即使是同一地区的同一个市场也可能出现相差近百元的价格差异。具体到北京的钟鼓楼和中关村，硬降机应该早就已经消化掉了，至于说"消化"的方式肯定是有人吃了亏。软降机近半个月以来依然是白色最贵，日版机器在1380元左右，粉色比前段时间价格有所下降，在1280元左右，其次是黑色、金色和银色，蓝色仍然最没有人气，软降机器1220元就能入手。

NDSL方面，R4的突发遭遇让烧录卡市场重新陷入了群雄割据的混乱局面。消息灵通人士指出R4过一段时间会有少量放货，但是价格没谱。各大零售店都开始寻找新的替代品，EZ5，AK+，SCDS(ONE)，N-CARD等，甚至还有一些没听说过的烧录卡进入了市场。R4的成功很大程度上归功于低价和良好的兼容性，如今各大烧录卡只是局部上有类似R4的优势，比如EZ5的价格(其实对于玩家来说EZ5应该是这一时期的首选)或SCDS(ONE)的易用性，这些烧录卡的价格都多在200到300元左右。主机方面DSL依然是时有时无，NDSL的批发价已经接近三位数。

另外一方面内存卡价的格依然在涨，4G高速棒和1G TF卡零售价分别在360和130左右，现在想入手的玩家可要忍一忍痛了。

西安

文 西安玩家俱乐部

2007年8月5日，对于西安玩家来说是一个值得纪念的日子——西安玩家俱乐部终于在大家的期盼下成立了！从此多少颠沛流离风尘仆仆的玩家可以找到革命的大部队，站到了"游戏丰富生活"的大旗帜下。这次西安玩家俱乐的成立无疑给西安TV GAME普及起到了有效的推动的作用。而根据笔者的调查，近期的掌机销售依然是一片大好，再加上西安近期的天气，不是酷暑就是暴雨，这种天气呆在家里进行室内游戏确实是一个不错的选择，所以才有更多的人愿意加入到玩家的行列里来。

近期掌机市场方面，PSP这种炙手可热的商品，即使是主机和记忆棒同步涨价都依然稳坐着国内掌机市场的霸主地位。PSP最新报价为金、银、蓝的颜色为1300元，黑色卖1350元，白和粉红则为1380元；2G的高、低速组棒分别为195元和165元，4G的高、低速组棒则分别为335和285元；人气周边摄像头还是严重缺货导致价格飚升至340元。

iDSL还是在1120至1550的价格之间徘徊，最近市面上出现了美版黑色NDSL，价格为较低的1050元，近期想购机的玩家可以考虑。另外烧录卡R4严重缺货，导致NDSL本来就不大景气的市场变得更加蹉跎。

总的来讲，目前西安游戏市场的发展趋势还是很令人欣慰的，说明游戏这门艺术也渐渐受到重视。

各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://asp.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP(硬降)	PSP(软降)	iDSL	NDSL	NDS	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	—	1228	1150	1098	—	—	—	—
广东深圳	久圣电玩	—	1300	—	1020	—	380	—	—
陕西西安	西安玩家俱乐部	1250	1300	1120	1050	—	420	630(背光)	480
山西太原	逸豪电玩	—	1350	1200	1150	—	550	650(背光)	—
安徽合肥	红星四海电玩	—	1300	1100	1050	650	400	580(背光)	480
浙江杭州	江城博晶电玩	—	1380	1080	1080	—	—	660(背光	—
福建厦门	快乐多电玩	—	1360	1180	1140	—	—	640(背光)	—
天津	MARS(战神)	—	1390	1140	1150	—	650	630(背光)	—

栏目主持 米格

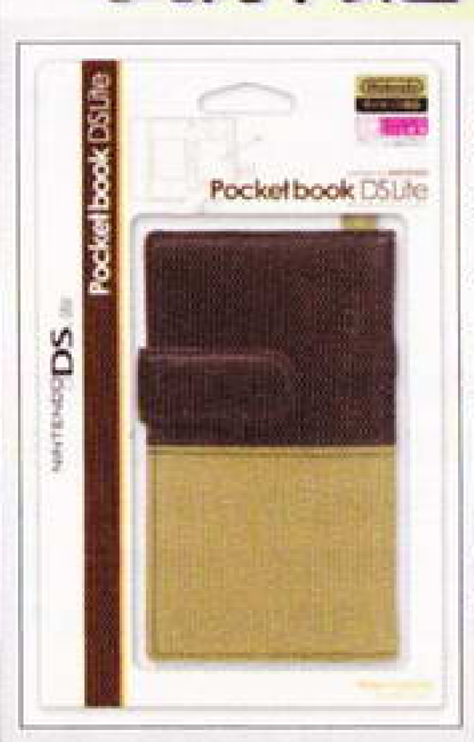
硬件短消息

最近，几家国内知名周边厂商纷纷推出掌机周边新品，经过了两年的沉淀，现在所推出的产品不论设计还是技术上都要比以前成熟许多，而且都在不断向着质量更精、外表更炫的方向发展，我们SP评测室也是在第一时间拿到了这些产品，对其进行评测，这次就为大家带来了两款产品的评测文章，关注的玩家们就向下看吧。

国外周边

NDSL收纳手册 NDSLポケットブック

售价：1900日元（约人民币125元）



这款酷像笔记本的产品，是老牌任天堂系列主机周边生产厂商——Keys Factory即将推出的一款NDSL收纳周边。它以日常生活中经常用到的笔记本为主要造型，并糅合了多种NDSL收纳包的常见要素，比如简易开合，纽扣式开合使手册一打开就能马上进行游戏，关闭也只要轻轻一盖并一扣就完成即可带着走了；主要端口都采用镂空设计，不影响NDSL的充电、耳机等功能。另外这款周边的可供选择颜色丰富，有草莓、咖啡、柠檬、橘子、薄荷等，是不是光听颜色的名字都垂涎欲滴了呢？（笑）







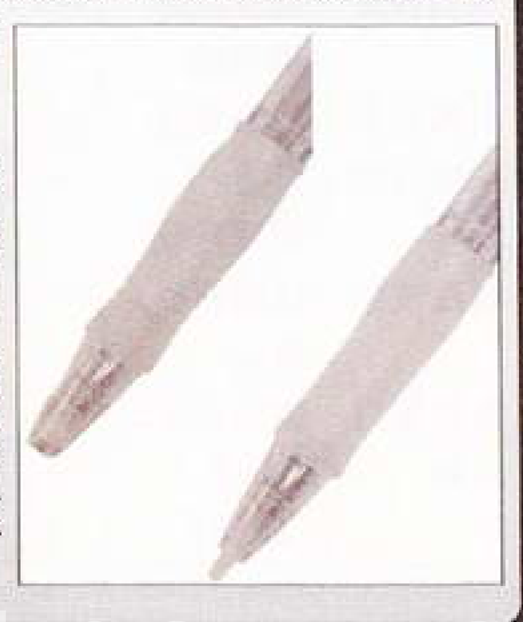

NDS/NDSL灵巧触控笔 NDS/NDSLスマートタッチペン

售价：400日元（约人民币26元）

如果没有笔身醒目的任天堂LOGO，可能很多人以为这是普通的圆珠笔吧？这款由周边厂商Morigames专门为针对成年玩家设计的NDS/NDSL触控笔，造型和一般的圆珠笔相仿，过人之处在于粗大的笔身更能适应大人的手形；而聚丙烯塑制外壳使其重量适中，握感舒适；前端的橡胶握柄能有效减缓握笔压力，长时间使用手部也不会觉得疲劳；笔头的材质和一般触控笔无异，不用担心会刮花NDS/NDSL的屏幕，而笔芯特地采用的弹簧式伸缩，使用或存放都相当简单便利。





CYBER·PSP媒体收纳包 CYBER·PSPディスクポーチ

售价：650日元（约人民币43元）

虽然UMD本身就一件很结实的“衣服”，但是因为其特殊的读取方式故把一块读取面镂空了出来，所以还是有被保护的必要性，在不使用时最好妥善保管以免UMD读取面受损。这款体积小巧的媒体收纳包，采用了拉链式开合，由于内部素材采用了轻巧性与耐冲击性都十分出色的EVA材质，可以很大程度上保护UMD不受“伤害”。除了可以收纳5张UMD外，还能同时收纳两张同为PSP常用媒体介质的记忆棒。并且有收纳包还配备用挂绳，方便出门携带。颜色上有黑、白、蓝、银等4种，玩家可根据自己爱机的颜色选择搭配。








NDS/NDSL《口袋妖怪》主题手提包DP NDS/NDSLポケモンバッグDP

售价：1900日元（约人民币125元）





大红大紫的“《口袋妖怪》系列”恐怕是无人不知无人不晓吧，这款“怪物级”软件自从面世以来就一刻都没有停止受欢迎过，而其对应的周边商品也是层出不穷，广受玩家和非玩家的喜爱。这款同为Morigames推出的NDS/NDSL手提包，以现在最热门的“《口袋妖怪》系列”游戏——《口袋妖怪 珍珠·钻石》为卖点，包的表面有囊括了3只人气主角妖怪的可爱刺绣。手提包采用拉链式开合，内部为防止各部件碰撞而专门设立了各自的大容量独立收纳层，足以把NDS/NDSL和相关的配件一件都不落下地装入包内。另外还有一个比较特别的地方是出于对玩家夜间外出活动的安全性考虑，包表面四周的滚边采用了夜间对光源有高反射效果素材，使夜间实用度大大提高。

CYBER·PSP光头清洁器 CYBER·PSPレンズクリーナー

售价：930日元（约人民币61元）

光头是以光盘为主要媒体介质的电器的重要组成部分之一，一点点的灰尘也会影响这个精密部位的运作。平时如果不注意维护保养，轻则延长游戏读取时间，严重甚至会导致主机游戏不能，继而就是付出一笔不小的修理费去JS那拆开机器帮光头“延年益寿”，但这也只是治标不治本的方法。想要保养PSP光头其实有更为简单有效的方法，下面介绍的这款造型有点怪异的周边，是由周边厂商CYBER推出的一款PSP光头清洁器。产品本身内置有小型马达，以纽扣电池为动力，开动马达后前端担任清洁用的棉花会随之振动，可以把附着在光头上尘埃和污秽物一并清扫掉，玩家要做步骤仅仅就是把它送进UMD舱并等待清洁结束。




NDSL 马里奥与路易神奇收纳盒 NDSL Mario & Luigi Magic Tube

售价：8英镑（约人民币53元）

以游戏角色为周边卖点已经不是什么新鲜事了，所以现在的周边厂商更注重于在这类产品的用途与功能方面下工夫。这款由NDSL部件的收纳周边，名称可直观地翻译为“神奇管”，这样说法全因为它独特的设计——管状造型，而“神奇”的地方也在于此，圆柱形的构造使其受力面更广，可以承受比同类型收纳盒承受范围更大的外部冲击，起到较好的保护作用。收纳盒采用了掀盖式开合，内部可以收纳4张NDS卡片以及2支NDSL触控笔，并都采用了凹槽嵌入式固定，使各部件不会轻易脱落造成碰撞。主题方面有马里奥和路易两种款式供玩家选择。







SP评测室

样品提供联系方式：mig@ucg.com.cn

好久都没有关于掌机周边新产品的消息了，因此我们SP评测室也有一段时间没有登场。这次给大家带来的两款评测产品分别是来自广州白云电子（广州佰源电子行）的NDSL硬质便携包和来自北通的PSP音响底座。值得一提的是，这款品牌名称是Airform的NDSL便携包可是实实在在的国内品牌，而且也是首个经任天堂认证的国内品牌产品。至于它的质量如何，就请大家看接下来的评测吧。

Airform NDSL硬质便携包

Airform Pouch for Nintendo DS Lite

官方零售价：88元

任天堂授权产品序列号：206103

产品外观专利：

China Design no. 200630055238.0

HK Design no. 0600512.2



提起任天堂认证产品，经常关注硬件短消息的朋友们一定会想到Hori的屏幕保护贴或是Cyber的触控笔之类日本大厂的产品。其实根据米格的了解，这些日本品牌厂商的产品中其实很多都是在国内工厂生产的（就像NDSL、PSP许多都写着Made in China一样），甚至很多周边产品直接找国内的OEM厂家生产，直接挂它们的品牌运到日本出售，而我们再把它买回来，出的价钱往往是OEM厂商出货价的5到10倍！如果我们国内厂商能够自己树立品牌，并获得大家的支持和认可，不但消费者可以从中受益，我们自家厂商也不用忍受国外品牌压价之苦，使我们的游戏周边产业走上一个良性循环。可国内厂商究竟应该如何树立品牌呢？作为一款NDSL周边，走任天堂官方认证产品的道路无疑是最佳的选择，Airform正是想到了这一点，走正规道路，通过任天堂认证来提高品牌影响力。

既然能够通过任天堂官方认证，包的质量自然有保证。这款产品的外壳采用硬质塑料材料制作，整个包体的大小差不多有一台NDS，材料手感光滑，而且具备一定弹性，能够充分保护NDSL不受撞击、挤压等外力的伤害。正面还镶嵌着大大的钢制NDS LOGO，看起来也颇有气魄，使整个包体的造型充满特色。包体采用双拉链保护的设计，拉链头还有生产厂商的LOGO，造型看上去也比较独特。采用双







拉链的一个好处就是可以将NDSL的腕带卡在外面，便于携带。为此，厂商还专门在包体中附赠了一条NDSL腕带。包体内部采用绒毛材料制作，下部有一条专门的固定皮筋用来固定NDSL主机，上部专门设计了夹层和隔档存放NDS卡片等小东西。这款产品的细节加工非常到位，像是为了纺织拉链头划伤主机，还特意在拉链头后面添加了海绵隔离垫层，包体正面的钢质LOGO板背面也通过隔档层与主机隔离，避免了背面螺丝划伤主机的危险。这款产品共有珍珠白、海军蓝、粉红、冰蓝、墨黑、亮银六种可选颜色，感兴趣的玩家可以关注一下。

北通PSP原声音响

Betop Speaker

BTP-6236

网络零售价：180元





音响底座早就不是什么新鲜玩艺了。国外、国内都有不少同类产品。而北通这次推出的原声音响，定位在高效、稳定、音质纯正这三点上，力求把产品做得更精细。这款产品外观设计得比较独特，看起来像一个微缩的手提CD机，内置4个低音扬声器在音效上也有相当不错的表现，而且由于采用了日本JRC功放核心，因此扩音效果也非常专业，空间感、左右定位都能得到充分表现。除了扩音功能外，这款产品还具备PSP充电底座的功能。使用时，将可旋转收缩的耳机、线控接口翻起，就可以把PSP放在上面了，右侧的两个触针正好顶在PSP充电铜片上，再将PSP充电器插在音响底座，就能在为底座音响提供电力的同时为PSP充电。当然，除了使用外置充电器，这款产品还可以通过4节5号电池来驱动，可以使用长达10小时，因此也比较适合出门旅游或野外聚会时用小P播放电影和音乐时使用。产品正面操作面板上除了开关外，还提供有音量调节按钮，可以方便的调节音量。除了这种控制方式外，产品还提供了一个遥控板，放入两节7号电池就可以控制PSP系统自带的MP3、电影播放功能，调节音量、播放、暂停、前进、后退这些线控能够实现的功能都可以通过遥控器来实现，用起来非常方便。遥控板不用的话，底座上还有一个遥控器插槽可以用来放置它。使用这款音响除了可以将PSP声音输出外，还可以通过产品附赠的一根音频连接线将其他iPod、MP3、手机等采用3.5mm音频接口的播放设备与音响连接，所以就算不给PSP用，这款产品也算是一款效果非常出色的便携音响呢。最后给出这款产品的详细参数供大家参考。



技术参数

双声道立体声
内置4个4Ω 3W扬声器
全防磁设计不会对液晶屏造成影响不良
3.5mm音频输入接口
200没V输入灵敏度
2.5W的双功放输出功率
18–21KHz系统频响
数字式音量调节
直流DC 5V/2A原装电源输入、输出
4节5号电池驱动可连续使用10小时

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆Levelup网站的“电玩书刊区”（http://www.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



游戏光环DVD

第27辑特别号

特别号配置：DVD+《潜龙谍影》官方20周年纪念CD

官方纪念影像《潜龙谍影 传奇》第二部，“斯内克历代记”，为你逐一回顾历代斯内克的传奇人生！还有20周年文字纪念专题+小岛秀夫专访+《MGS4》未公开最新情报！《真·三国无双5》、《天剑》、《使命召唤4》全新影像大放送！8月焦点作品《枪神》最新火爆影像！《格斗之王 规则A》究极连技演示！《宿命传说》重制版的终极华丽玩法——四人合作精彩连技展示！

8月18日 全国上市

模魂志

NO.12

本辑特别企划为您带来寿屋《装甲核心》系列机体以及换装武器模型的全面介绍。暑假是展会的旺季，我们带您飞往两国三地，参观三个大型的模型动漫展。美少女PVC完成品带来超华丽的天使与恶魔，HOBBY街重头戏有RAH蒙面超人的可动人偶着装变身，本辑VCD依旧由龙飞同学继续为大家演示手办模型的制作功略以及魔动王地忍侠最新模型的全面评测。



（封面暂定）

8月22日 全国上市

灼眼的夏娜 华焰

いとうのいぢ画集II

继2005年的《红莲》后，《灼眼的夏娜》画师いとうのいぢ精选出品的第二本画集也终于隆重登场，书中除了百余张《夏娜》的最新插画外，更有画师精心挑选的其他美图。而且，本画集中还会独家附录高桥弥七郎（《灼眼的夏娜》作者）的外传小说——《辉夜姬夏娜》



128页大16开豪华精装硬壳特辑＋灼眼的夏娜金曲集

8月20日 全国上市

掌机游戏综合发售表

预定于8月23日发售的《最终幻想·水晶编年史 命运指轮》是"《FFCC》系列"的第二款作品，其NGC版的前作恶评如潮，希望这次的NDS版能够一改前作中的缺点，让玩家们眼前一亮。同日发售的《逆转裁判3》忠实移植自GBA版，虽然NDS版基本没有什么新要素，但和系列前两作的NDS版一样加入了英文版肯定也会使不少玩家跃跃欲试。PSP的《龙骑士的咏叹调》是日本一开发的一款传统RPG作品，值得想要在PSP上体验原创RPG新作的玩家留意。

发售表阅读提示

1.本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。
2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3.红色字体为受瞩目游戏。

Nintendo DS

2007年8月16日			
声音感情测定器 心灵扫描 音声感情測定器ココロスキャン	SEGA	ETC	3800日元
2007年8月20日			
进一步成人脑力锻炼 Brain Age 2: More Training in Minutes a Day	Nintendo	ETC	19.99美元
2007年8月23日			
森林守护灵 エコリス	Interchannel	RPG	4800日元
酒匠DS 酒匠DS	EA	ETC	2800日元
逆转裁判3 逆転裁判3 Best Price!	Capcom	AVG	2800日元
旋风管家 我是罗密欧，罗密欧就是我 ハヤテのごとく! ボクがロミオでロミオがボクで	Konami	AVG	4980日元
仙魔大战大事典 ビックリマン大事典	3 O'CLOCK	ETC	4800日元
最终幻想·水晶编年史 命运指轮 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リング・オブ・フェイト	Square Enix	A·RPG	4800日元
天天快乐! Hello Kitty的生活套件 毎日が楽しい! ハローキティのライフキット	Dorasu	ETC	2800日元
2007年8月28日			
加菲猫的恶梦 Garfield's Nightmare	The Game Factory	ACT	29.99美元
2007年8月30日			
英检王 准2级编 英検王 準2級編	学研Index	ETC	3800日元
ONI零 战国乱世百花缭乱 ONI零 戦国乱世百花繚乱	Compile Heart	AVG	4800日元
全家一起来 日本指压师会监修 轻松指压指压 家族みんなで 日本指圧師会監修 ラクラク指圧ナビ	Dorasu	ETC	4000日元
学研DS 新托业测验完全攻略 学研DS 新TOEICテスト完全攻略	学研	ETC	3800日元
召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣 サモンナイト ツインエイジ 精霊たちの共鳴	Banpresto	RPG	4800日元
SIMPLE DS系列 Vol.21 步兵 部队出击 战场之犬 SIMPLE DSシリーズ Vol.21 THE 歩兵 部隊で出撃! 戦場の犬たち	D3 Publisher	ACT	2800日元
积木方块 つんでツミキス	Red Entertainment	PUZ	3800日元
用眼睛锻炼右脑 DS初级速读 目で右脳をきたえる DS速読ジュニア	Mile Stone	ETC	3800日元
爱猫生活 Love Cat Life	Interchannel	SLG	4800日元
海贼王 灵魂档位 ワンピース ギアスピリット	NBGI	FTG	4800日元

2007年8月31日			
百战天虫 开战时刻2 Worms: Open Warfare 2	THQ	ACT	29.99欧元
2007年9月6日			
轻松戏球乐 シータ	Nintendo	PUZ	3800日元
机动剧团哈罗剧组 高达麻将Plus Z 机动剧团はろ一座 ガンダム麻雀Plus Z さらにデキるようになったな!	NBGI	TAB	4800日元
问题日语 问题な日本语	Hudson	ETC	3800日元
2007年9月11日			
世界七大奇迹 7 Wonders	MumboJumbo	PUZ	19.99美元
2007年9月13日			
口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队 ポケモン不思议のダンジョン 时の探检队	Nintendo	RPG	4800日元
口袋妖怪不可思议的迷宫 暗之探险队 ポケモン不思议のダンジョン 暗の探检队	Nintendo	RPG	4800日元
商业能力DS系列 说话技巧 ビズ能力DSシリーズ 话心の素	Kokuyo	ETC	3800日元
麻将霸王DS 段位对决 麻雀霸王DS 段级バトル	每日Communication	TAB	4800日元
2007年9月20日			
元素怪兽 五柱神之谜 エレメンタルモンスター 五柱神の谜	Hudson	TAB	4800日元
拯救德尔托拉 七颗宝石 デルトラクエスト 7つの宝石	NBGI	A · RPG	4800日元

PlayStation Portable

2007年8月16日			
SNOW 携带版 SNOW Portable	Prototype	AVG	4800日元
2007年8月21日			
龙骑士的咏叹调 Dragoneer's Aria	NIS America	RPG	39.99美元
圣女贞德 Jeanne D'Arc	SCEA	S · RPG	39.99美元
幽灵行动 尖峰战士2 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter2	Ubisoft	FPS	39.99美元
2007年8月28日			
死人头 弗瑞德 Dead Head Fred	D3 Publisher	ACT	39.99美元
2007年9月13日			
Fate/老虎斗技场 フェイト/タイガーころしあむ	Capcom	FTG	4980日元
危机之源 最终幻想Ⅶ CRISIS CORE FINAL FANTASYⅦ	Square Enix	A · RPG	5800日元
2007年9月20日			
R-Type战略版 R-Type タクティクス	Irem	SLG	4800日元
2007年9月27日			
湾岸午夜俱乐部 携带版 湾岸ミッドナイト ポータブル	Genki	RAC	4800日元
杏仁怪盗 携带版 怪盗アプリコット ポータブル	Takuyo	AVG	5800日元
英雄传说 空之轨迹SC 英雄传说 空の轨迹SC	Falcom	RPG	5800日元
机密武装 蔓延 コーデッド・アームズ コンテージョン	Konami	FPS	4980日元
SIMPLE 2500系列 Vol.11 益智之谜 战神的挑战 SIMPLE 2500シリーズ ポータブル!! Vol.11 THE パズルクエスト アガリアの骑士	D3 Publisher	PUZ	2500日元





精彩内容导视

Vol.70

超级玩家

本辑超级玩家继续为您放送由小编宇轩演示的“《塞尔达传说 幻影沙漏》海王神殿迷宫的0秒通关方法”下半部分。本次挑战的内容是海王神殿第7层到第12层的极限通关方法，依然灵活利用了游戏中的各种道具与迷宫的地形，精彩刺激的挑战过程配上全程详细解说，您一定不能错过哦。



游戏展望台

收录未发售游戏的第一手影像情报，让您享受最速的视觉冲击！

本辑为您收录了即将发售的NDS大作《最终幻想·水晶编年史 命运指轮》的最后影像报道，长达5分多钟的预告影像将解除您心中的所有疑惑。此外，还为您收录了一段《MGS》秘密新作的预告报道！



新作特搜队

全面网罗近期游戏，为您简介最新的作品信息！

本辑为您演示《太鼓达人DS》、《合奏曲 携带版》、《西游记 金角·银角的阴谋》等6款作品，以最速的影像报道带您去感受新作的魅力！

天下聚会



暑假来了！来参加聚会吧！和大家一起享受联机的快乐吧！

本次的天下聚会为您报导了由西安玩家举办的大型聚会，让我们一起在主持人MM的带领下去感受现场的火热气氛，领略高手们之间的火爆对决！

火热试玩区





在这个大作连发的季节里，本辑“口袋光环DVD”将全面为你详解NDS另类超大作《美妙世界》、PSP风趣大作《捉猴啦 猴猴大作战》以及一代名作进化版《极魔界村 改》，让我们在这个火热的夏日里一起去享受这些作品带给我们的欢乐！



THE KING OF POCKETGAMES
攻略透解
最终幻想·水晶编年史 命运指轮
古墓丽影 周年纪念版
SD高达 G世纪 交叉火力
美妙世界
荒野兵器 交叉火力
深入研究全力奉献
掌机王SP
71辑
9月上旬
全国上市
幸运大抽奖 惊喜送不断
PSP、NDSL、OS掌机、NDS烧录卡、掌机周边……
海量奖品等你来拿！
只要购买《掌机王SP》
就有机会中奖！
话梅杂志&3DM-SMV

掌机王小组献给PSP玩家的厚礼！

《PSP专辑》第三辑



9月上旬全国上市！

ISBN 7-88527-129-9
9 787885 271299

PSP 专辑 DVD

本手册随盘附赠不能单独销售　掌机王SP口袋光环定价：8.8元